
HOBBY CONSOLAS
Revista independiente
Año X - Nº 108 - 2,70 € - 795 Ptas.
¡VAYA BOMBAZOS!
Space Channel 5
Turok 3
Digimon World
Virtua Athlete
Spiderman
Pokémon Snap
Mario Story
REPORTAJE
Descubre cómo será FIFA en PS 2
8 424094 810017 00108
Nuevas versiones de Tomb Raider para PlayStation, Dreamcast y PS 2
¡Vuelve Lara Croft!
Guías Prácticas: «Parasite Eve 2» y «Tomb Raider GBC»

SQUARESOFT

...no todas podían ser buenas

¿Demonio?



www.parasite-eve2.com

Sumario

Número 108 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro (**Jefe de Sección**), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (**Jefe de maquetación**), Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Jorge Portillo, Olga Herranz, Sergio Herrera, Javier Navas, Fco. Javier Gamboa
Corresponsales: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36

CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

HOBBY PRESS

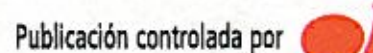
REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 11/2000

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por



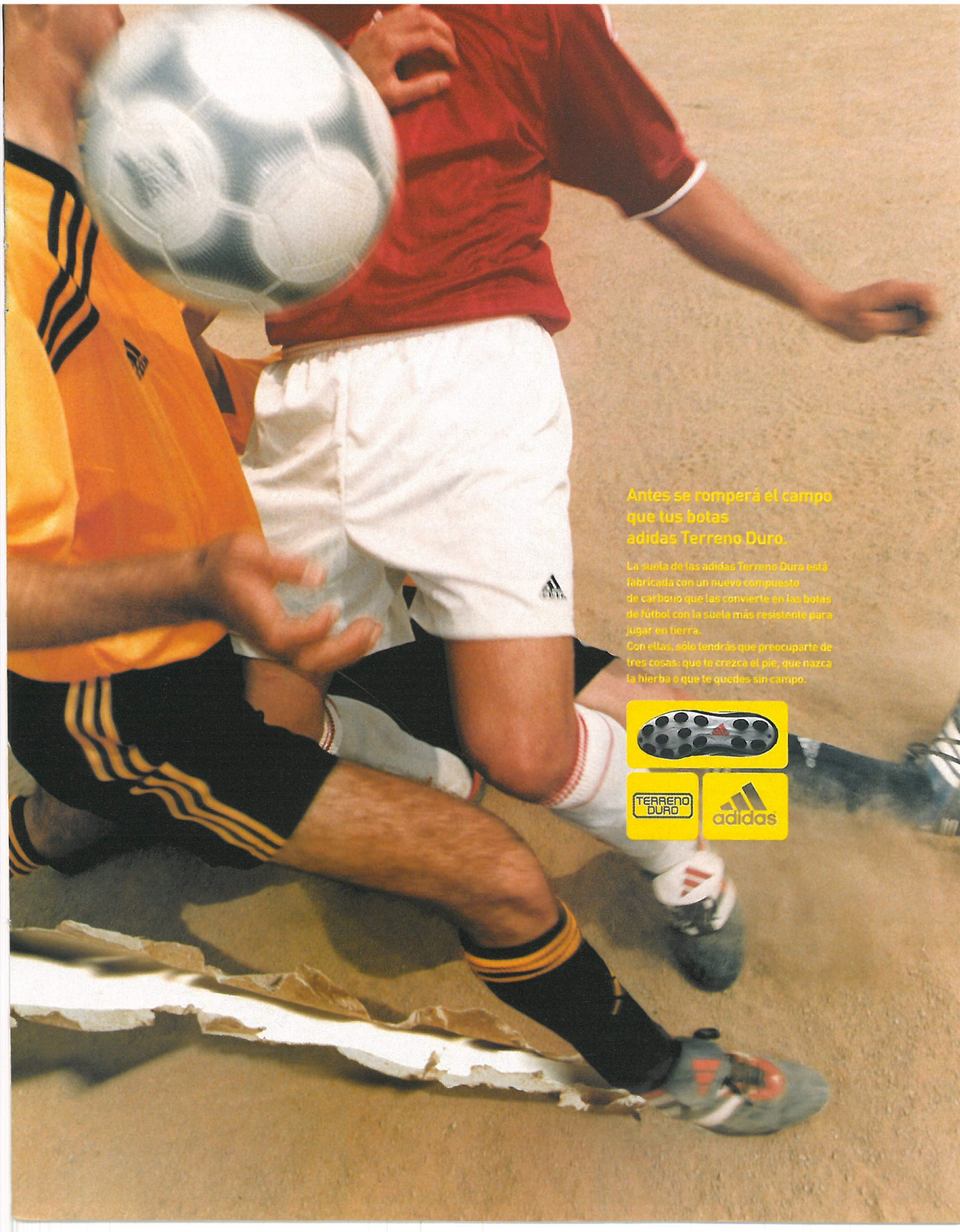
Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Editorial

UN VIDEO PARA LA HISTORIA

Estamos seguros de que este mes vais a disfrutar más que nunca con Hobby Consolas, puesto que a los habituales contenidos de la revista le hemos añadido, por un ligero aumento de precio, uno de los mejores regalos que puede desear un aficionado a las consolas. El vídeo que incluimos en este número de la revista supone todo un acontecimiento en nuestro país, puesto que jamás se había publicado una cinta con juegos tan alucinantes y pertenecientes a tres consolas diferentes. Y no sólo eso. Somos la primera revista del mundo que os ofrece la posibilidad de ver las imágenes del famoso vídeo de «Metal Gear Solid 2» que se proyecto en el pasado E3 de Los Angeles. Aunque la primicia alcanza también a juegos como «Z.O.E.», «Munch Oddysee», «Metropolis», «Black & White», la versión de «Shenmue» en inglés o el propio «Zelda Majora´s Mask». Todo un lujo.
Por supuesto, conseguirlo, como os podréis imaginar, no ha sido tarea fácil. Poner de acuerdo a distintas compañías con intereses tan dispares, y compilando tres formatos diferentes, nos ha costado sangre, sudor y lágrimas, aunque el resultado final, como podréis comprobar, ha merecido la pena sobradamente.
Ahora os toca a vosotros disfrutar de estas alucinantes imágenes que en un futuro se convertirán en juegos para vuestras consolas.
Si la idea os gusta, tal vez en próximos números podamos repetir la experiencia.


Antes se romperá el campo
que tus botas
adidas Terreno Duro.
La suela de las adidas Terreno Duro está
fabricada con un nuevo compuesto
de carbono que las convierte en las botas
de fútbol con la suela más resistente para
jugar en tierra.
Con ellas, sólo tendrás que preocuparte de
tres cosas: que te crezca el pie, que nazca
la hierba o que te quedes sin campo.
TERRENO
DURO
adidas

LOS JUEGOS

Este mes Hobby Consolas llega con un regalo muy
algunos de los mejores juegos que se están desarrollando
recopilar los títulos más representativos de
más exacta de la capacidad de una y otra máquina,
nueva consola, también hemos incluido los lanzamientos
este reportaje os ofrecemos un breve comentario
que tengáis un punto de referencia en el que situar este

METAL GEAR 2: SONS OF LIBERTY



COMPAÑÍA: .... KONAMI
FECHA DE SALIDA: ....Finales 2001

«Metal Gear 2» es la continuación de uno de los mejores títulos de PlayStation aparecidos hasta la fecha. Su creador es el genial Hideo Kojima, quien ideó el primer juego de la serie hace más de una década para el ordenador MSX, y desde entonces siempre ha ofrecido un estilo muy original de juego basado en la infiltración y el espionaje. La calidad de las imágenes que veréis en el video, y que se mostraron por primera vez en el pasado E3, lo han convertido en el juego más revolucionario que se ha visto hasta la fecha.

FIFA 2001

COMPAÑÍA: .... EA SPORTS
FECHA DE SALIDA: 2001



En este mismo número tenéis un amplio reportaje en exclusiva de esta nueva entrega de una de las sagas futbolísticas más veteranas. Las aportaciones principales de este juego para PS2 van a ser numerosas, por la espectacularidad de un apartado gráfico aún más real, la recreación del mejor fútbol gracias a la captura de movimientos y el cuidado que se está poniendo en reproducir todo lo que rodea a un partido. En el vídeo podéis ver además imágenes de otros juegos de EA Sports, como Madden o NBA Live también para PS 2.

RIDGE RACER V

COMPAÑÍA: .... NAMCO
FECHA DE SALIDA: .... NOVIEMBRE



La mejor serie de arcades de conducción, que ya ha triunfado en PlayStation y Nintendo 64, aceleró a mediados de este año hasta PS2 con esta entrega que se convirtió en la líder de ventas tras el lanzamiento de la consola en Japón. Con estas imágenes del video os podéis hacer una idea de la impresionante sensación de velocidad que va a transmitir. Fijaos bien en el grado de detalle de los circuitos o los reflejos de luz sobre la carrocería de los coches, que se sumarán a la jugabilidad de siempre

DEL FUTURO

especial. Se trata de un video con las imágenes de
para vuestras actuales y futuras consolas. Hemos querido
Dreamcast y PS2, para que os hagáis una idea
y en vista de que Nintendo todavía no ha lanzado su
más potentes que se avecinan para su actual N64. En
de todos los juegos que aparecen en el video, para
alucinante compendio de imágenes. ¡Que lo disfrutéis!

ZONE OF THE ENDERS

COMPAÑÍA: .... KONAMI
FECHA DE SALIDA: 2001



Hideo Kojima, el creador de Metal Gear, hace las veces de productor en este juego de acción protagonizado por gigantescos robots. Su historia se desarrolla en el siglo XXII en Marte, teniendo como base las desventuras de un grupo de colonos humanos que buscan a un enorme robot conocido como Jehuty para librarse de unos mercenarios fanáticos. Las luchas entre los "mechas" tienen lugar en un escenario 3D con libertad de movimientos que ofrece un apartado visual realmente espectacular.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

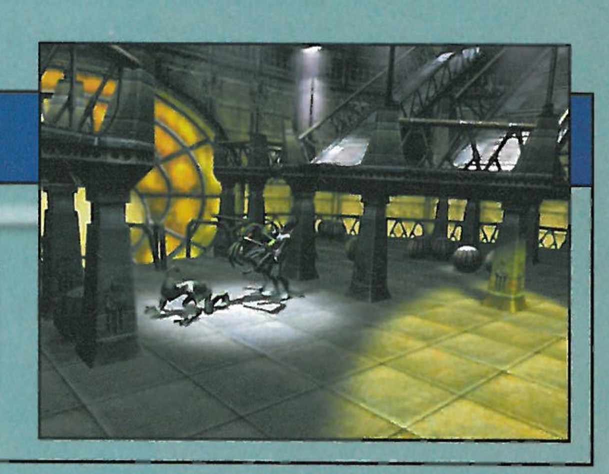
COMPAÑÍA: .... NAMCO
FECHA DE SALIDA: .... NOVIEMBRE



Tekken 3 está considerado como el mejor juego de lucha de PlayStation gracias a la enorme cantidad de golpes y estilos de lucha que ofrece. Esta continuación para PS2 partirá de las mismas premisas que su antecesor con el gran añadido de poder alternar en cualquier momento el control entre dos luchadores. Por supuesto, las mejoras gráficas hacen que los combates resulten todavía más espectaculares, sin perder por ello el particular estilo de combate que ha caracterizado a toda la saga.

ODDWORLD MUNCH'S ODYSEE

COMPAÑÍA: .... ODDWORLD INHABITANTS
FECHA DE SALIDA: ....Finales 2001



Abe, el personaje principal de este juego, ha protagonizado ya dos entregas de esta serie en PlayStation con gran éxito. Su salto a PS2 va a ampliar la mecánica de los capítulos anteriores, que consistía en una curiosa mezcla entre puzzle y plataformas que exigía una gran astucia. Para este nuevo episodio se están introduciendo más elementos de rol, simulación, aventura y estrategia aderezados con un la aparición de un segundo protagonista, Munch, unos gráficos impactantes y una historia todavía más trabajada repleta de humor.

BLACK & WHITE

COMPAÑÍA: . . . . LIONHEAD
FECHA DE SALIDA: 2001



Este juego entra dentro de la categoría de los llamados "God Games", donde tomamos el papel de un dios que tiene que cuidar desde su nacimiento a una extraña criatura y hacerla desarrollarse física y psicológicamente pudiendo orientarla hacia el bien o el mal. Este título tendrá opción para juego online, y permitirá enfrentar a criaturas de diferentes jugadores en partidas que prometen ser apasionantes.

METROPOLIS STREET RACER

COMPAÑÍA: . . . . SEGA
FECHA DE SALIDA: . . . . OCTUBRE



Para realizar este juego de velocidad, los programadores se desplazaron a las tres ciudades en las que se desarrolla el juego (San Francisco, Tokio y Londres) y tomaron más de 30.000 fotos y 30 horas de vídeo. Para recorrerlas, nada mejor que elegir entre la amplia gama de coches que va a incluir el juego: Mercedes, Toyota, Renault, Mazda, Peugeot, Ford y un sinfín más. El control será sencillo y realista a la vez, completando un simulador excelente.

SHENMUE

COMPAÑÍA: . . . . SEGA
FECHA DE SALIDA: . . Finales 2000 / Principios 2001

Yu Suzuki, otro genial programador conocido por máquinas arcade como Hang-On , Out Run o Ferrari, ha creado una auténtica obra maestra. Partiendo de la idea de crear un mundo virtual lo más cercano posible a la realidad, Suzuki consigue sumergirnos en un juego donde cualquier cosa que imaginemos es posible. El desarrollo, que combina la libertad absoluta de movimientos con fases donde tenemos que pulsar varios botones en el momento adecuado, alterna con secuencias cinemáticas sensacionales para ilustrar una historia fascinante.

SPACE CHANNEL 5

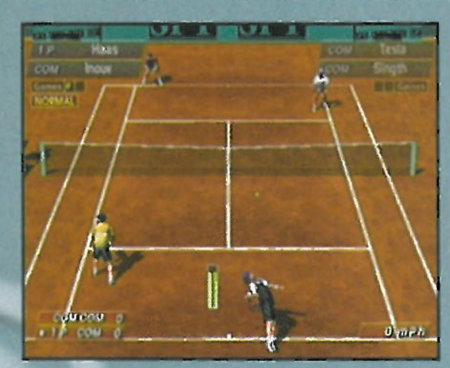
COMPAÑÍA: . . . . SEGA
FECHA DE SALIDA: . . . . OCTUBRE



La última locura de Mizuguchi, uno de los mejores creadores de Sega, es este videojuego musical que tiene como protagonista a una periodista muy dotada para el baile. Ulala tiene que recorrer una nave espacial llena de alienígenas a los que sólo podrá vencer reproduciendo los movimientos que estos le marcan, como si se tratase del juego Simón, pero al ritmo de la música.

VIRTUA TENNIS

COMPAÑÍA: . . . . SEGA
FECHA DE SALIDA: . . . . SEPTIEMBRE



Esta juego no es sólo el mejor simulador de tenis de la historia, sino uno de los mejores juegos que jamás se han visto. Procedente de la recreativa del mismo nombre, Sega ha logrado completar una jugabilidad genial, un control sencillo e intuitivo y una capacidad de diversión insuperable. Por si fuera poco, los gráficos son alucinantes y los movimientos de los tenistas no pueden ser más reales. Está llamado a ser uno de los grandes baluartes de la consola de Sega.

DINOSAUR PLANET

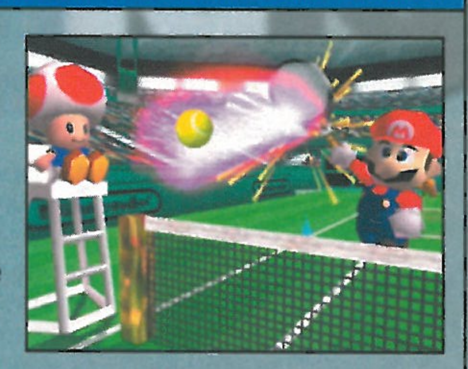
COMPAÑÍA: .... RARE
FECHA DE SALIDA: 2001



La última gran apuesta de los creadores de Perfect Dark para N64 se presentará a lo largo del año que viene en forma de un enorme cartucho de 512 megabits repleto de acción y aventura. El desarrollo mezclará los combates contra enormes dinosaurios con complejos puzzles y nos colocará en el papel de Sabre y Cristal, dos héroes que junto a dos simpáticos dinosaurios lucharán por salvar su planeta de la destrucción. En este vídeo con imágenes en exclusiva del juego podéis ver que todavía le falta bastante para estar terminado, pero siendo el proyecto más ambicioso de una compañía como Rare sólo se puede esperar lo mejor.

MARIO TENNIS

COMPAÑÍA: .... NINTENDO
FECHA DE SALIDA: .... NOVIEMBRE



Mario y sus amigos se destapan como grandes jugadores de tenis y no dudan en organizar su propio torneo para emular a lso profesionales. Lo que pasa es que a ellos no les basta con los tradicionales golpes, e introducirá algunos movimientos especiales como bolas de fuego o disparos ultrasónicos que vendrán acompañados de hilarantes animaciones. También se presentará un nuevo personaje, Waluigi, algo así como el lado oscuro de Luigi, que estará a nuestra disposición como personaje seleccionable en las divertidas partidas a cuatro jugadores que ofrecerá el juego. Un sencillo control arcade para maximizar la diversión redondeará este particular juego de tenis de Nintendo que ahora mismo es el número uno en ventas en Japón.



BANJOO - TOOIE

COMPAÑÍA: .... NINTENDO
FECHA DE SALIDA: .... DICIEMBRE

¿Os sorprende el curioso nombre de este juego? Como se trata de la secuela del famoso plataformas Banjo Kazooie, los chicos de Rare han realizado un simpático juego de palabras. Lo de Banjo, el nombre de uno de los personajes, se explica por si mismo, lo de Tooie viene de "two" en inglés, para recalcar que es la segunda parte, y lo de "ie" es por Kazooie, el otro personaje al que controlamos. La mecánica del juego, en la línea de Mario y Donkey Kong 64, nos exigirá habilidad para los saltos e inteligencia para resolver los puzzles que. Un plataformas de lujo con un excelente apartado gráfico.

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

COMPAÑÍA: .... NINTENDO
FECHA DE SALIDA: .... DICIEMBRE



La continuación del mejor juego de rol de Nintendo 64 lleva, al igual que su antecesor, el sello del genial programador Miyamoto. Link, el protagonista, dejará esta vez su amada tierra de Hyrule para partir a una dimensión desconocida en busca de su caballo Epona. La gran novedad de esta secuela van a ser unas máscaras que permitirán a Link cambiar de forma y adquirir nuevos poderes. Además, la utilización de la expansión de memoria permitirá incluir parajes de una belleza aterradora y un genial sistema de juego en tiempo real como no se ha visto en otro RPG de esta consola.



el sensor

Figo

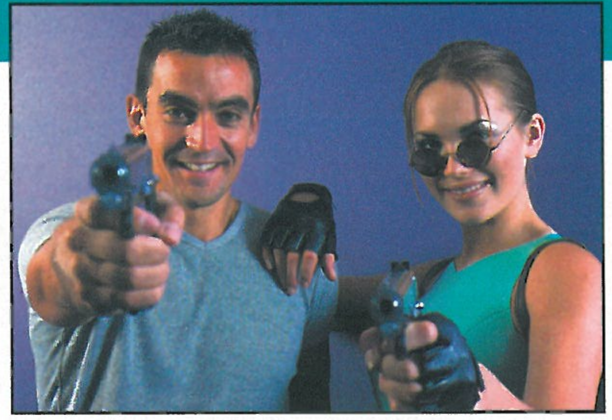
Aún cuesta creerlo. A los que nos gusta el fútbol, independientemente de los colores, ver a Figo vestido de madridista nos produce todo un shock del que no es fácil recuperarse. Hay cosas en la vida que no se pueden cambiar y las raíces futboleras de determinados jugadores deberían ser invariables, como lo son el grupo sanguíneo o el color de los ojos en el resto de las personas.
Os cuento ésto, porque reflexionado sobre el tema (ya sabéis que a veces me da por ahí) me he puesto a pensar qué pasaría si la actual dinámica del fútbol, la de los fichajes millonarios, los cambios de chaqueta y las cláusulas de rescisión, se trasladaran al mundo de los videojuegos. Imaginaos que en el próximo ECTS, Sega sorprende a todos diciendo que ha pagado la cláusula de rescisión de Shigeru Miyamoto para hacerse con sus servicios durante las próximas cinco temporadas. La convulsión sería aún más grande que la que provocó el caso Figo. A partir de ese momento todas las compañías revisarían los contratos de sus "programadores estrella" y elevarían su precio.
Situándonos en un nivel similar al de los precios que se barajan en el fútbol, Yu Suzuki valdría 10.000 millones de pesetas, Ken Kutaragi tendría una cláusula de al menos 8.000 kilos y Hideo Kojima, ay Hideo Kojima, a ese por lo menos le tendrían que colocar un precio de 15.000 millones o se lo quitarían de las manos a Konami. Sería gracioso ver como surgirían los rumores en forma de titulares en Hobby Consolas: "Nintendo dispuesta a pagar la cláusula de Yu Suzuki", o "Electronic Arts ofrece 10.000 millones y a todos los programadores de «NBA Live» por Hideo Kojima". O también "Mizuguchi declara que esta dispuesto a escuchar ofertas de otras compañía al no llegar a un acuerdo con Sega".
Desde luego este revuelo daría un nuevo aire a la industria, aunque conociendo a muchos usuarios, seguro que a más de uno le daría un infarto si su programador favorito ficha por la compañía rival.

Manuel Del Campo.

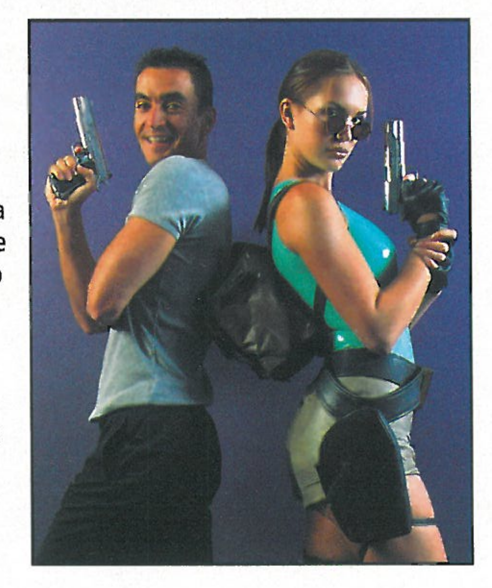
LA QUINTA COLUMNA

Sesión de fotos en exclusiva con la nueva modelo de Core

Ya conocemos a la nueva Lara



Lo ha vuelto a hacer. Los años pasan, cambian las modelos, llegan nuevas versiones del juego, pero él sigue ahí, al pie del cañón. Nuestro redactor jefe, Manuel del Campo, no se lo pensó dos veces y se fue a participar en la tradicional sesión de fotos con la modelo correspondiente, en una sección que ya se ha convertido en un clásico de la revista. Es más, la propia Lucy Clarkson, que ya estaba sobre aviso, pensaba que estas fotos servían para la edición del juego en España o algo así, la pobrecita. La cosa ha llegado a tal punto que Core se está pensando contratar a Manuel, y que cada año vaya una modelo a hacerse fotos allí con él...
Bueno, el caso es que por lo que nos contó el caradur...queremos decir, el efeciente redactor jefe de Hobby Consolas, la chica, además de estar buenísima, es bastante cordial, aunque por lo visto sus 17 añitos (¡Quién lo diría! ¡Si Manuel podría ser su padre...o casi!) desvelan cierta timidez, que las anteriores, Nell McAndrew y Lara Weller, no mostraban. En cualquier caso, no nos negaréis que es un perfecta Lara Croft ¿eh?.



Los más vendidos (Japón)

1	Mario Tennis 64	(N64)
2	Yugioh Duel Monsters III	(GB)
3	Digimon World 2	(PS)
4	Dabitsuku. Let's Make the Derby Horse	(DC)
5	Sentimental Graffiti 2	(DC)
6	Final Fantasy IX	(PS)
7	Sakura Taisen	(GB)
8	Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000	(PS)
9	Beat Mania Best Hits	(PS)
10	Medalot 3 Kabuto Version	(GB)

Los más vendidos (Gran Bretaña)

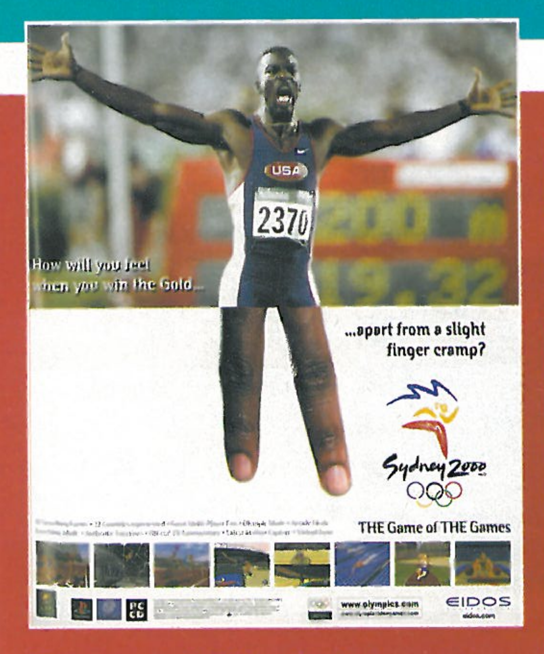
1	Pokémon Amarillo	(GB)
2	Driver	(GBC, PS)
3	Tony Hawk's Skateboarding	(GB, PS, DC)
4	Perfect Dark	(N64)
5	Pokémon Azul	(GB)
6	Pokémon Rojo	(GB)
7	WWF Smackdown	(PS)
8	Colin McRae Rally 2	(PS)
9	Dead or Alive 2	(DC)
10	A Sangre Fría	(PS)

Se acerca la feria Europea de los videojuegos

El próximo ECTS, a punto

Durante los próximos días 3, 4 y 5 de Septiembre tendrá lugar en Londres la próxima edición del European Computer Trade Show. Allí podremos asistir a la presentación de las últimas novedades del mercado del entretenimiento informático, de las que por supuesto os ofreceremos un ámplio reportaje en el próximo número de vuestra revista favorita. Para ir abriendo boca, en la feria nos esperarán las últimas noticias sobre X-Box, los títulos más fuertes para Dreamcast y PS2, y un nuevo juego protagonizado por los simpáticos Pokémon.

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es



La publi del mes



Imprudencias al volante

Los peligros de conducir después de jugar durante días y días a «Destruction Derby Raw»: podéis quedaros sin coche (y con una cara de pánfilos como la de esta familia), o aún peor tener que competir en las olimpiadas de Sydney sin piernas, con la única ayuda de vuestros dedos. ¿Es que nadie le ha enseñado a este atleta el viejo truco del mechero? Ahorra disgustos...

Los más vendidos (U.S.A.)

1. Excitebike 64 .... (N64)
2. Kirby's Dreamland 64 .... (N64)
3. Perfect Dark .... (N64)
4. Pokémon Stadium .... (N64)
5. Tony Hawk Pro Skater ...... (N64)
6. Digimon World .... (PS)
7. Legend of Dragoon .... (PS)
8. Marvel vs Capcom .... (PS)
9. Tekken 3 .... (PS)
10. Vagrant Story .... (PS)

¡Mamá, tengo «Final Fantasy IX» antes que los demás!

Ya podemos disfrutar de la novena maravilla de Square



Por fin tenemos en nuestras manos una copia del último «Final Fantasy» para PS. Poco os podemos contar de un juego que ya tenía unas preventas de más de un millón de copias antes de llegar a las tiendas, y del que, por supuesto, el mes próximo tendréis en Hobby Consolas un completo reportaje desvelando todas sus claves. Y no os mordáis mucho las uñas con la espera...

Mola

• Que pusiérais vuestra foto en el comentario de los juegos; sería perfecto.
¡Qué dices! ¿Para que nos asaltaran las chicas por la calle? Hay que proteger nuestra integridad física...

• Haberme quedado con la boca abierta al ver el reportaje de «Metal Gear 2».
Pues con el vídeo que llevamos este mes, por lo menos, se te habrán caído los pantalones, ¿a que sí?

• La clase de inglés del número pasado... Do you chrysanthemum???
Os pedimos disculpas en nombre del responsable, pero es que cuando estaba escribiendo se atragantó con unos quicos y le salió aquello...

• Que salgan juegazos como «Virtua Tennis». ¡Que alguien me despierte de este gran sueño!
De sueño nada, majete, ¡es la feliz realidad!

• La chica rubia de «Silent Bomber».
Y a mí que me da que os habéis fijado más en ella que en el juego...

• Estar preguntando dia a dia al kiosquero si ha venido Hobby Consolas, para ver si se ha publicado tu mensaje.
Sentimos decirte que, en este caso, no se ha publicado ninguna aportación tuya (¿?). Que cosas más raras...

• Haberme creado como personaje a Miyamoto en el multijugador del «Perfect Dark»; y quien se me ponga por delante...
Hombre, Miyamoto es un genio programando, pero yo le veo un poco bajito para hacer de espía.

• Aprobar todas las asignaturas y que tus padres te compren la Dreamcast como a mi.
¿Qué mis padres te han comprado una Dreamcast? Pero bueno, y yo que soy su hijo, aquí, exprimiendo todavía la Master System.

• Sentirse un Jedi con el «Jedi Power Battles».
¡No quiero ni saber lo que sentiste cuando jugaras al «Barbie»!

• Acabarte por segunda vez «FFVIII»: Te sientes realizado y con una paz cósmica fuera de lo común.
Pues si te lo acabas por tercera vez seguro que tu espíritu se eleva hasta el limbo del espacio exterior y...

• Si sacaran un juego de «Mission Impossible 2», porque los programadores fliparían para hacer un juego fiel a la película (la escena de las motos tiene tela).
Yo creo que ya han flipado bastante el amigo John Woo y su colega Tom Cruise con las "fantasías animadas de ayer y hoy".

• Que tenga que elegir entre la PSX o la DC para llevarme de vacaciones. ¡Quiero llevarme las dos!
Llévate la carcasa de una, el mando de otra, el cable de la primera... No podrás jugar, pero si lo que te interesa es no dejar de lado a ninguna, puede ser la única solución.

• Los juegos en los que sale Figo en la portada con la camiseta del Barça.
Juegos desfasados, me temo...

Ni fu ni fa

• Que PS2 esté teniendo un inicio tan discreto.
¿Por qué lo dices, porque va "vestida" de negro? Porque será que no se está anunciando a bombo y platillo en todo el mundo.

• Que anuncien muchas consolas y luego tengamos que esperar una eternidad a que lleguen.
Hombre, a lo mejor prefieres que primero las saquen y, después unos añitos más tarde, enterarte de que existen...

• Que después de jugar a la consola, mi padre me pregunte que qué he aprendido.
Cuando alguna vez lo secuestre un zombie y tú le salves gracias a los conocimientos adquiridos jugando al «Resident Evil», entonces lo entenderá.

• Que el «ChuChu Rocket!» vaya tan lento jugando online.
El caso es quejarse... Pues piensa que, como hay que adaptarse a jugar de una manera distinta, así tienes dos juegos en uno.

• El nuevo «Tomb Raider V», será más de lo mismo.
Espera a ver a nuestro querido Manuel del Campo como "prota" y luego nos cuentas...

VIÑETA CONSOLERA



Fco. Javier Gamboa

SUBEN

▲ KONAMI, que nos tiene preparada una auténtica avalancha de títulos para PS2.

▲ VIRTUA TENNIS, el simulador de Sega se ha convertido en el favorito de la redacción gracias a su terrible jugabilidad.

▲ GAME BOY, que este mes recibe 2 juegazos del calibre de «Perfect Dark» y «Turok 3».

BAJAN

▼ SONY, por el inesperado retraso de PlayStation 2.

Los más vendidos (España)

1	Pokémon Amarillo	(GB)
2	Perfect Dark	(N64)
3	Dead or Alive 2	(DC)
4	Metal Gear Solid	(PS)
5	Resident Evil Code: Veronica	(DC)
6	Pokémon Azul	(GB)
7	WarioLand 3	(GBC)
8	Colin McRae Rally 2	(PS)
9	Driver	(PS Platinum)
10	Pokémon Rojo	(GB)

Datos proporcionados por Centro Mail.

¿Y tú qué opinas?

Estas son las opiniones que hemos recibido sobre si merece la pena gastar dinero en ampliar las consolas con dispositivos de hardware adicionales:

• Yo creo que la consola que va a recibir los mejores dispositivos complementarios va a ser DC (Dreameye, DVD,...). DC fue pensada para ser la apuesta más fuerte para Internet, mientras que la PS2 no incluye módem a pesar de las 70000 ptas. que cuesta...
En definitiva, todos esos perifericos me parecen geniales, sobre todo los de DC, ya que Sega esta vez se lo esta currando y merece todo el apoyo.
(Carlos)

• Para mi sí merece la pena gastarse ese dinero, sobre todo en el soporte DVD. Además, eso conlleva un aumento de potencia para Dreamcast (que salgan juegos en DVD y que podamos ver peliculas). Aunque cueste unas 30.000 pts., yo si me lo compraré porque tendremos tres cosas en un aparato: más potencia, juegos y peliculas. Aunque costará en total lo mismo que la PS2 tenemos la ventaja que es más facil programar y que te viene con módem y conexión a Internet gratuita, cosa que con PS2 no ocurre.
(Jose María de la Calle)

• Yo creo que sí, siempre y cuando la calidad del DVD, el módem ... sea la misma que si te lo compraras por unidades separadas. Además, aunque parece muy caro, sale más barato que si te compras cada cosa por separado.
(Marta)

• Yo creo que es cuestión de gustos, es decir, hay gente a la que le interese tener DVD o demás aparatos, pero hay otra que no le hace ninguna gracia pagar un precio más alto por aparatos que no va a utilizar
En mi opinión, creo que lo más práctico es que se vendieran como periféricos, así el que quiera lo compra y el que no, pues no.
(Daniel Merlo Encinas)

• El módem se está convirtiendo en algo imprescindible que deberían llevar incorporadas las consolas desde el primer día. Respecto a los juegos en DVD me parece una tonteria porque sólo sirve para enriquecer los juegos y las consolas, yo me inclino más por el formato GD que tiene cualidades de sobra para desarrollar grandes juegos. Ver pelis en DVD es algo muy interesànte que debería ser opcional.
(Ángel López López)



• Creo que los deberian llevar la consola desde el principio, por todo el bombo que le han dado a que sus consolas van a llevar de todo. Si una consola lleva módem como DC, la PS2 debería llevar además DVD, módem, microondas, aspiradora, y más cosas que se podrían añadir a la consola, digo yo...
(Saulo the Russo)

Y para el mes que viene: ¿Qué os ha parecido el video que hemos incluido este mes junto a la revista.?





Así que pasen 5 años...

PlayStation, la recién nacida de Sony.

Hace 5 años también os ofrecimos un reportaje exclusivo sobre los lanzamientos deportivos de Electronic Arts, aunque quedó eclipsado por la llegada de la consola doméstica de mayor éxito de la historia, nuestra querida PlayStation. Sus primeros juegos se hicieron con las mejores puntuaciones de una revista en la que también destacaron el regreso de «Castlevania» a Super Nes y «Light Crusader» para los 16 bits de Sega.

La heroína de Eidos, protagonista de una campaña de Seat

Lara Croft viaja en un Ibiza

Aunque de momento sólo está prevista su emisión más allá de nuestras fronteras (en concreto en Francia) Lara Croft será, cómo no, la protagonista de la nueva campaña de Seat para sus modelos Ibiza y Córdoba. En el anuncio podremos ver cómo nuestra querida arqueóloga se pasea en bikini por una exótica playa "calentando" el ambiente para que el aire acondicionado resulte imprescindible, y claro, con argumentos así, ¿quién se resiste a pasar al asiento de atrás...?





la web de moda

Aquí tenéis las excelentes páginas oficiales de Turok 3 y Vagrant Story. Esta última, además de tener un diseño precioso, está totalmente en castellano. ¡A disfrutarlas!

http://www.vagrantstory-europe.com
http://www.turok.com/turok3/index.html

No Mola

• Que después de haberme llegado dos veces a la mitad del 2º CD del «Final Fantasy VIII», el juego siempre se me cuelga en el mismo sitio.
Pues en vez de piratearlo, cómpratelo original, y verás como no te pasa.

• Que las repeticiones de los juegos deportivos suelen ser bastante cortas.
Hombre, es que si después de cada jugada repitieran todo el partido, se haría un poco pesado, ¿no?

• El tiempo que me paso frotando lámparas y nunca sale un genio que me regale una PS2.
Pero seguro que tienes la casa reluciente como la calva de Constantino Romero, ¿verdad?

• Que hayan desperdiciado la calidad de la PlayStation en un juego tan extraño como Vib-ribbon.
Hombre, aunque parezca mentira mover una línea tiene su aquel...

• Que los juegos de GameBoy Color vayan en unas fundas malísimas, y que no sirvan para nada.
¿Que querías? ¿Una maleta de cuero en la que meter todos tus juegos, tus consolas y a tus hermanos?

• Que ya nunca regaléis ningún vídeo con imágenes de las nuevas consolas.
Claro, y lo de este mes es una báscula/despertador, ¿no?

• Que mi madre me quite la consola para jugar al «Tetris».
Sobre todo cuando no eres capaz de ganarla y conseguir así que se quite, ¿eh, pillín?

• Que sin el Expasion Pak, solo puedas jugar un 35% al «Perfect Dark».
Peor sería que incluso con el Expansión Pak sólo puedieras jugar un 35%.

Este mes me he enterado de rumores de la industria muy, muy jugosos. Con el primero, voy a dejar frío a más de uno: **Codemasters** ha cancelado el desarrollo de todos los títulos que estaba programando para Dreamcast, incluido el esperado Colin McRae 2.0. Los chicos de la compañía inglesa no se cortan y comentan que "tras considerarlo detenidamente hemos decidido cesar cualquier proyecto futuro para Dreamcast, incluída la versión de CMR2.0." La verdad es que lo sentimos mucho, porque la versión jugable que vimos en el E3 era fabulosa, pero así son las cosas.
O mucho me equivoco, o pronto veremos ese la segunda parte del Colin en X-Box, o por qué no, en PS2.
Y ahora saltamos a Nintendo, porque **Miyamoto** ha confirmado que en el Space World vamos a poder ver un **vídeo** con imágenes de juegos de Dolphin. Eso si, sigue sin soltar prenda acerca del nuevo juego de Mario, aunque sí me he enterado de otro rumor de los buenos: **Resident Evil Zero** podría salir finalmente para la nueva consola, y no para N64. ¡Vaya lío se traen estos de Nintendo!
A los que todavía les quedaba alguna duda acerca de la viabilidad de **X-Box**, les hago saber que Microsoft ya ha comenzado a distribuir por todo el mundo los kits de desarrollo. La compañía estima que para finales del verano ya habrá "colocado" más de mil, así que imaginad la avalancha de juegos que acompañarán el lanzamiento de la consola. Por último, nos vamos al cine: el superventas **Half-Life**, del que pronto tendremos versión para Dreamcast, podría ser la fuente de inspiración de una **película**, según informan mis espías en Sierra. ¿Veremos pronto al doctor Freeman en la pantalla grande? Corto y cambio.

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
José Antonio Rellán, Luis Miguel Moral, Pedro Rodríguez, Juan Castillo Moriana, "James Bond", Miguel Ángel García Otalora, Rafael Giner Gómez, Ayoub Boucetta, Manolo "Escorpión", Fernando Pardo, M. Hayach, Hernán, Javier Valdivia, Mascuñan, Calos Muñoz, Kisco, Mr. Manson, José Muzas, Ignacio M. Prieto Bermejo, Alberto Monpoán Martínez, un e-mail y una carta anónima.



Espectacular bajada de precios de Acclaim

Pocket Price, la nueva serie económica de PlayStation

Acclaim acaba de comenzar la distribución de 5 nuevos títulos para Playstation que, bajo la etiqueta de "Pocket Price" saldrán al mercado a un precio muy reducido. Los primeros juegos de la serie serán «Ski Air Mix», «Sanvein», un divertido "shoot'em up", el simulador de fútbol «Chris Kamara's Street Socce»r, «Las Vegas Casino» y un simulador de motociclismo llamado «Sports Superbike». Ya podéis haceros con uno de estos títulos al irresistible precio de 1.990 ptas.









PS 2 estará a la venta el 24 de Noviembre

La nueva consola de Sony retrasa su lanzamiento

Finalmente Sony ha confirmado que la fecha definitiva del lanzamiento de su máquina de 128 bits se retrasa hasta el 24 de Noviembre para poder así abastecer la creciente demanda de consolas. Playstation 2, cuyo precio final será de 74.900 ptas contará con más de 40 juegos disponibles antes de las Navidades, por lo que la compañía espera cumplir una previsión de ventas de 360.000 unidades antes de que finalice el año, continuando con el éxito sin precedentes que está teniendo la máquina en Japón, y que precisamente ha sido una de las causas del retraso, al quedarse Sony sin stock de unidades.



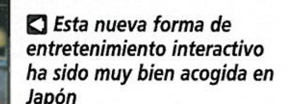
Tendremos que esperar un mes más para tener una PS 2, aunque nada se sabe todavía de lo que incluirá el pack final.

ECS, SEGA entra en la era del comercio electrónico

Las recreativas dan el salto a la red

Sega está desarrollando en Japón un nuevo sistema de entretenimiento electrónico basado en la conexión por cables de fibra óptica. Los nuevos salones recreativos estarán ocupados por unas cabinas donde el jugador interactúa con una pantalla táctil TFT, un teclado y una minicámara. Las habrá para uno y dos jugadores, y algunas incluirán un mando similar al de Dreamcast y un juego de auriculares y micrófono para los sistemas de reconocimiento de voz. Aún no cuenta con un catálogo de juegos optimizado para este sistema, pero todo apunta a que desbancará a las máquinas arcade tal y como las conocemos hoy en día. El precio inicial será de unos 500 Yens (700 ptas) la media hora.





Esta nueva forma de entretenimiento interactivo ha sido muy bien acogida en Japón



Centro Mail amplía su franquicia

Se abren 4 nuevas tiendas por toda España

La cadena especializada en videojuegos Centro Mail ha inaugurado recientemente 4 nuevos concesionarios en nuestra geografía. Dos de los nuevos centros estarán ubicados en Barcelona, en el centro comercial La Maquinista y en la calle Estrasburgo de Mataró. Además, los habitantes de Cáceres y Motril, en Granada, también dispondrán a partir de ahora, de un Centro Mail en su localidad.



La portátil de Nintendo, más cerca

Primeras pantallas de los juegos de Game Boy Advance

Ya están aquí los primeros títulos que veremos en la nueva consola portátil de Nintendo. De momento estas pantallas han servido para hacer todo tipo de especulaciones, aunque sólo sabemos que pertenecen a 3 juegos muy diferentes: «Mario Kart Advance», un juego de carreras locas muy similar al primero que apareció para Super NES, «Napoleón», un juego de estrategia visualmente impresionante, y «Golden Sun», el primer RPG que podremos disfrutar en la nueva plataforma. Esperemos ver más en el próximo ECTS.





Mario volverá a inaugurar una consola de Nintendo con la revisión de uno de sus clásicos.

Internet on line

URBAN CHAOS DA EL SALTO A LOS 128 BITS
El beat 'em up de Eidos en el que teníamos que defendernos en las calles de una ciudad futurista verá la luz muy pronto en Dreamcast. La violencia del juego y la elevada IA de los enemigos volverán a ser los puntos fuertes de un título que no llegará hasta finales de año.

ESTRATEGIA POR TURNOS EN PS2
Su nombre es «Velvet File», y se trata de un juego de estrategia por turnos y ambientación futurista en el que nuestra misión será controlar un ejército de Mechas, muy en el estilo de los «Front Mission». El juego acaba de salir en Japón y aún no está confirmada su llegada a nuestro país.

MARIO TENNIS, TAMBIÉN PARA GBC
Justo antes de que el divertido cartucho protagonizado por Mario y compañía llegue a N64, Camelot ha anunciado que se está encargando de la versión portátil del juego. Al igual que ocurrió con «Mario Golf», el juego combinará los aspectos deportivos con tintes de juego RPG.

ARGONAUT TRABAJA PARA X-BOX
La compañía británica acaba de anunciar el desarrollo de una aventura para la consola de Microsoft. «Malice» será una revisión del cuento de Lewis Carrol cargada de humor y con un apartado gráfico muy arriesgado.

HC News

IV FERIA DEL VIDEOJUEGO EN SABADELL

Los días 2 y 3 de Septiembre tendrá lugar en la Casa Pere Quart de Sabadell la IV Feria del videojuego de la ciudad organizada por la asociación juvenil Club Hackers. A lo largo de este evento se presentarán las novedades más importantes del sector y se organizarán diferentes campeonatos. Para más información podéis dirigiros al tlf. (93) 7480140.

ACCLAIM SE PREPARA PARA EL LANZAMIENTO DE PS2

El 24 de Noviembre, coincidiendo con el lanzamiento de PS2 en nuestro país se pondrán a la venta los 6 primeros títulos que Acclaim planea lanzar para los 128 bits de Sony. El puzzle «Bust a Move 4», los RPGs «Evergrace» y «Eternal Ring», la segunda parte de «Armored Core», «RC Revenge» y «Jet Lon GP» serán los primeros juegos de la distribuidora en ver la luz para la nueva consola.

RACER PARA DREAMCAST, POR FIN A LA VENTA

El juego de velocidad de Lucasarts basado en Star Wars Episode I, estará disponible en nuestro país a partir del 30 de Agosto. Este título, que finalmente será distribuido por Electronic Arts, recrea fielmente las carreras de vainas de la película y será el primer juego basado en Star Wars que llegue a la maquina de Sega.

LA CAMPAÑA DE LANZAMIENTO DE X-BOX, EN MARCHA

La compañía de Bill Gates apuesta fuerte por su próxima consola, tanto que ya se ha anunciado el comienzo de su campaña de márketing en todo el mundo, que costará la nada despreciable cifra de 500 millones de dólares.

Plug & Play

LA CADENCIA DE TIRO MAS LARGA

Una pistola de luz con retroceso

A su vanguardista aspecto y compatibilidad con Gun-Con 45 de Namco, la Gun Z-T de Act Labs une un sistema de vibración que imita el retroceso de las armas reales. Además de contar con un gatillo de acción rápida y un interruptor para poder disparar armas especiales, esta pistola de luz es una de las pocas que permite diferentes velocidades de recarga automática, lo que la convierte en uno de los periféricos más completos para la máquina de Sony.



PILOTAJE REAL EN PLAYSTATION

EagleMAX, el joystick por definición



Act Labs apuesta por los simuladores de vuelo con su último periférico para PS. Este joystick analógico cuenta con la impresionante cifra de 16 botones programables, que podremos asignar en 4 grupos diferentes dependiendo del juego, y una palanca de control analógica coronada por un interruptor de 4 direcciones. La posibilidad de bloquear los movimientos y la inclusión de un interruptor para el control de la velocidad, hacen de EagleMAX el mando ideal para surcar los cielos, desde casa, claro.



SAYONARA, BABY

La primera pistola con mira láser

Es de Blaze, cuesta 8.995 ptas y se precia de ser la pistola de luz más espectacular que existe para una consola. Su atractivo diseño se completa con un sistema de retroceso en el puente de la pistola, opción de recarga automática, modo "ametralladora" y un puntero láser para asegurar el tiro a lo "Terminator". Si a todo ello le unimos la compatibilidad absoluta con todos los juegos, tenéis ante vosotros la mejor pistola que existe para PlayStation.

EL VOLANTE MULTIPLATAFORMA

La versión DC del Racing System, en la calle

No es la primera vez que el volante de Act Labs es noticia, en esta ocasión porque acaba de salir a la venta en su versión para Dreamcast. Este mando de acabado muy cuidado y sensacional resistencia al giro, cuenta con cartuchos de compatibilidad para todas las consolas del mercado, y ya está preparado su lanzamiento para PS2 durante estas navidades. Su precio es de 19.990 ptas con cualquiera de los cartuchos, y el precio de cada uno, por separado, es de 5.990 ptas.



LA MEMORI DELS CAMPIONS

Una memory card culé para PS

Si no te basta con escoger a tu equipo favorito en el «FIFA» o haber ganado ya 4 ligas en cualquier manager de fútbol, puede que tu periférico ideal sea la tarjeta de memoria oficial del F.C. Barcelona que Flexiline acaba de poner a la venta. Se trata de una camiseta blaugrana con 15 bloques de memoria que seguro hará las delicias de los aficionados del Barça, y que ya se encuentra disponible en nuestro país.

Recomendados

Volantes:
- PS: Ferrari Shock 2 Racing Wheel ★★★★½
- PS: Mc Laren F1 ★★★★
- N64: Top Drive 429 ★★★★½
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:
- PS: **Blaze Falcon** ★★★★★
- PS: Assasin Un-Gen ★★★★★
- N64: No disponible
- DC: Pumpaction Blaster ★★★½

Tarjetas de memoria:
- PS: Blaze 4MB ★★★★
- PS: Sony Memory card ★★★
- N64: Nintendo controller pak ★★★★
- N64: Memory Pak x 32 ★★★★
- DC: VMU ★★★★½

Pads de control:
- PS: Dual Shock ★★★★★
- PS: Scream Dual Shock ★★★★★
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
- DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:
- PS: No Disponible
- N64: Tremorpack Plus ★★★★
- N64: Joltpak Joytech ★★★
- DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.

Kiosco



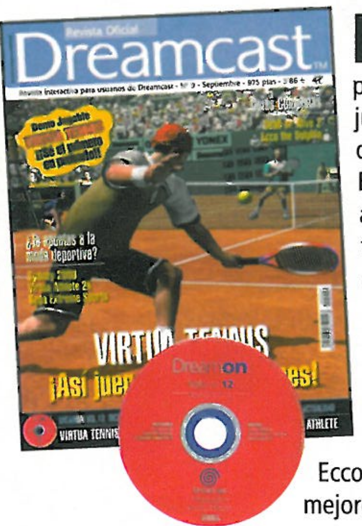
Nintendo Acción te descubre los nuevos juegos de Pokémon

Nintendo Acción

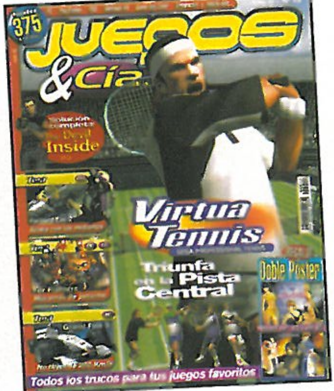
El número 2 de la Revista Pokémon, que se regala con Nintendo Acción, te cuenta todos los secretos de Pokémon Pinball, el próximo bombazo de Game Boy Color. Los mejores entrenadores tienen una cita con la segunda parte de la guía Pokémon Stadium, junto a un montón de increíbles trucos para todas las ediciones. Los juegos de cartas Pokémon son otro de los temas estrella. Por su parte, Nintendo Acción trae a su portada a Pokémon Snap, juego del que podréis leer una amplia preview. Además, desvelan todos los secretos de Metal Gear, mapas incluidos, y ofrecen un suculento especial de trucos para Nintendo 64 y Game Boy Color.

¡Demo jugable de Virtua Tennis!

Revista Oficial Dreamcast



El número 9 de la Revista Oficial Dreamcast le da a todos sus lectores la posibilidad de llevarse a casa una demo jugable de Virtua Tennis, el genial simulador de Sega que está causando sensación. En el interior, podemos encontrar un amplio reportaje sobre Alone in the Dark: the New Nightmare, y además la celebración de las Olimpiadas de Sydney ha provocado una avalancha de juegos deportivos en la sección de Previews: Sydney 2000, Virtua Athlete 2K y Sega Extreme Sports. En las páginas de guías, la revista incluye la solución completa de Ecco the Dolphin y una selección de los mejores golpes de Dead or Alive 2.



Conviértete en un profesional

Juegos & Cía

Con Juegos&Cía llegarás a ser un auténtico profesional, del tenis y los videojuegos. Este mes todo lo que necesitas saber sobre Virtua Tennis, un titulazo de Sega que te llevará directo a la Pista Central para poner a prueba tus habilidades como jugador. Pero además, como no sólo de tenis vive el hombre, en este número la información más actual para todas las plataformas y los mejores trucos. Además, de regalo, un doble póster de Dead or Alive 2. Ya sabes, todos los meses en tu quiosco, la revista de la nueva generación por sólo 375 Ptas.

Gana el Oro con PlayManía

Playmanía

La portada de este número de tu revista preferida de PlayStation está dedicada a Sidney 2000, el juego oficial de las olimpiadas. Pero éste no es el único tema fuerte en PlayManía. Puedes abrir boca con un completo reportaje sobre Alone in the Dark IV, el survival horror europeo que va a revolucionar los conceptos del género. Además, podrás encontrar todos los lanzamientos que Konami está preparando para PlayStation 2, entre los que no faltan Metal Gear 2 o Silent Scope.
En su sección de guías, encontrarás las soluciones paso a paso de A Sangre Fría y los mejores consejos para vencer al Lado Oscuro en Jedi Power Batlles. Y sin olvidarnos de trucos para juegos tan importantes como Colin McRae 2, Medievil 2, Syphon Filter 2…
Como colofón, un suplemento especial con 16 espectaculares pósters con las mejores imágenes de los mejores juegos del momento. Todo esto y mucho más por sólo 450 pesetas.

Micromanía, apuesta segura

Micromanía

Sí, porque el número de septiembre de Micromanía viene cargado de novedades interesantes, como los apartados de los patas arriba con excelentes novedades que os sacarán de más de un lío con juegos de máxima actualidad, o como también lo son el resto de las secciones. Para aquellos a los que se les acaba el verano, Micromanía es su mejor opción, para no aburrirse en esos días que se vuelve a la monotonía. Micromanía, la primera revista de juegos en España, por sólo 650 Ptas.



Portátiles de última generación

PC Manía

Este mes PCmanía ofrece una completa comparativa sobre portátiles a partir de 250.000 pesetas. Las grandes compañías nos han cedido sus productos estrella con el objeto de descubrir el mejor. Además, hablamos acerca de la particular batalla que enfrenta a Intel y AMD por la supremacía en el campo de los procesadores con la introducción de los modelos a 1 GHz. Y junto con la revista, un CD con las mejores demos del momento y otro con los últimos drivers para mantener tu equipo actualizado. Y todo por 795 ptas.





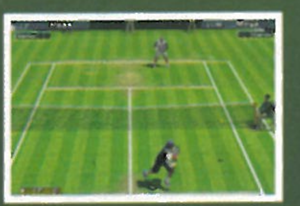
DREAMCAST PRESENTA
VIRTUA TENNIS: UN JUEGO
TAN REALISTA QUE
SIN DARTE CUENTA
MOVERÁS LA CABEZA
A UN LADO Y A OTRO,
A UN LADO Y A OTRO.



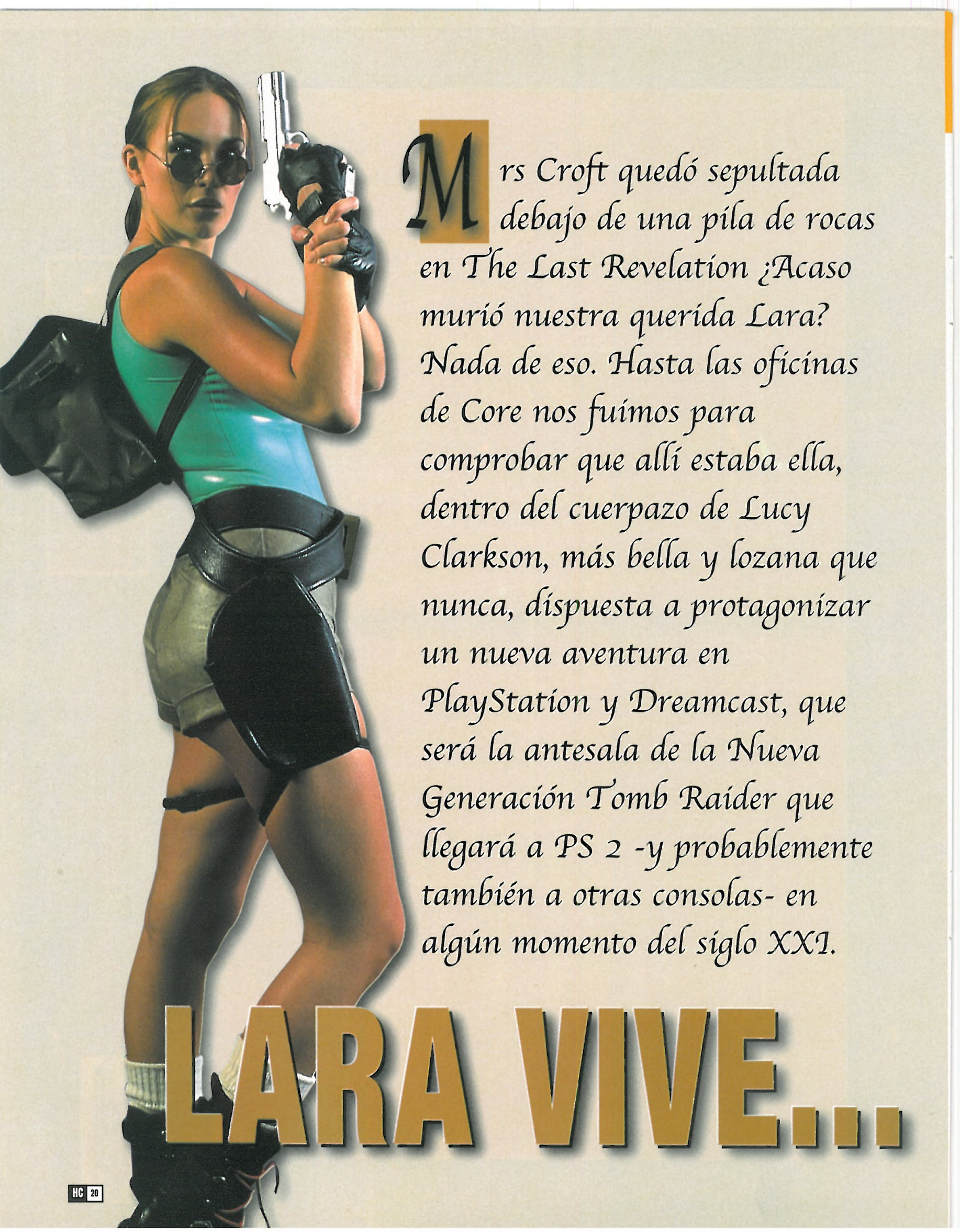
Virtua Tennis no sólo es el mejor juego de tenis que jamás hayas visto, es uno de los mejores simuladores deportivos de la historia. Sus gráficos son increíbles. Cada dejada, smatch o servicio se recrea con 128 bites de absoluto realismo. Nunca se había visto nada parecido. Gracias a Dreamcast Carlos Moyá es idéntico a Carlos Moyá: sus movimientos, sus gestos, su prodigioso revés... Y como Carlos, todos los demás: Kafelnikov, con su demoledor servicio; Piolín, con su resolutiva volea; Jim Courier, con su terrible drive... Las mejores raquetas de la ATP te están esperando. Se trata de barrerles de la pista o de ser barrido.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492









Mrs Croft quedó sepultada debajo de una pila de rocas en The Last Revelation ¿Acaso murió nuestra querida Lara? Nada de eso. Hasta las oficinas de Core nos fuimos para comprobar que allí estaba ella, dentro del cuerpazo de Lucy Clarkson, más bella y lozana que nunca, dispuesta a protagonizar un nueva aventura en PlayStation y Dreamcast, que será la antesala de la Nueva Generación Tomb Raider que llegará a PS 2 -y probablemente también a otras consolas- en algún momento del siglo XXI.

LARA VIVE...

TOMB RAIDER CHRONICLES

Aquellos maravillosos años...

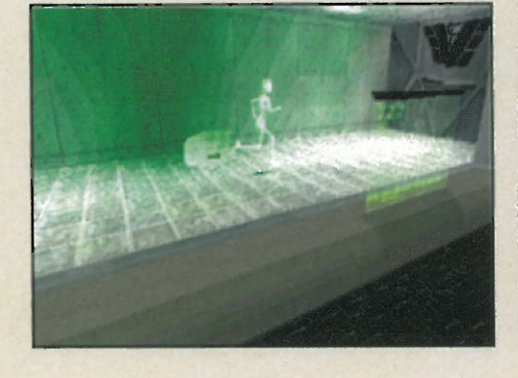
En cualquier caso, la nueva entrega de «Tomb Raider», que llegará en Noviembre a las tiendas en versión PlayStation y Dreamcast, jugará en todo momento con la posible muerte de Lara. La verdad se revelará al final del juego...o eso esperamos, al menos. Entonces, si no se sabe si Lara está viva o muerta, ¿quién protagonizará esta nueva aventura? Pues ella misma, o mejor dicho, su recuerdo.







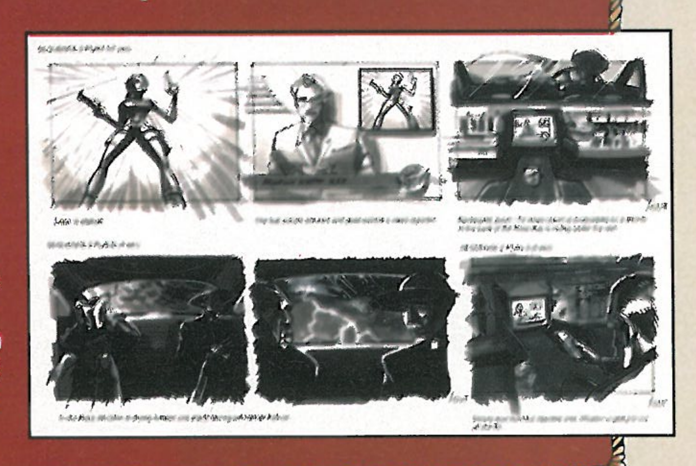




Las memorias de Lara

Llueve a cántaros. En la oscuridad se adivina la figura de una mujer...¡es Lara! No, es tan sólo su estatua. Junto a ella, un hombre abatido llora desconsoladamente. Es Winston, su fiel mayordomo. Cerca, también arrodillados, están los padres Lara. Tras ponerse en pie con dificultad, Winston abandona el tenebroso recinto y se reúne con el Padre Dunstan, quien ha realizado el funeral. Ambos se dirigen a la mansión de la heroína, donde les espera Jean Yves, el gran amigo de Lara. Es entonces cuando los tres empiezan a recordar algunas de las mejores aventuras de la arqueóloga.

En realidad, el juego será una sucesión de flashbacks, que desvelarán algunas de las etapas en la vida de Lara que no se habían mostrado en los anteriores juegos. A la derecha tenéis el storyboard de este desolador comienzo de «TR: Chronicles»



"No podíamos hacer otro «Tomb Raider». En realidad, «The Last Revelations» cerró la etapa de Lara en PlayStation. Entonces se nos ocurrió hacer «TR: Chronicles», una especie de resumen de lo que han sido estos cinco años de aventuras"

Así explica Adrian Smith, el hombre que supervisa cada frame de las aventuras de la arqueóloga, la gestación de la quinta entrega de la saga. Una saga que ya lleva vendidos más de 14 millones de unidades sólo con los juegos de PlayStation. Está claro, que a nadie se le había pasado por la cabeza acabar con esta mina de oro. "En realidad el cuerpo de Lara no aparece tras lo de Egipto. En «TR Chronicles» el jugador no sabrá lo que realmente pasó hasta el final". Los programadores trabajan a marchas forzadas, como casi siempre, en las nuevas oficinas de Core (que reflejan lo bien que le ha ido a esta compañía en los últimos años). Este mismo equipo fue el que realizó la tercera y la cuarta entrega de la serie.

"En cierto modo es un regalo que les hacemos a los fans de la saga. En este juego van a encontrar lo mejor de todos los «Tomb Raiders» anteriores y también algunas novedades muy atractivas. Pero al mismo tiempo servirá también para que aquellos que todavía no hayan probado ninguna versión, conozcan de una tacada quien es Lara y su historia" revela Smith. Pero no os asustéis. No se trata de jugar con las anteriores versiones. "El jugador encontrará elementos y personajes ►



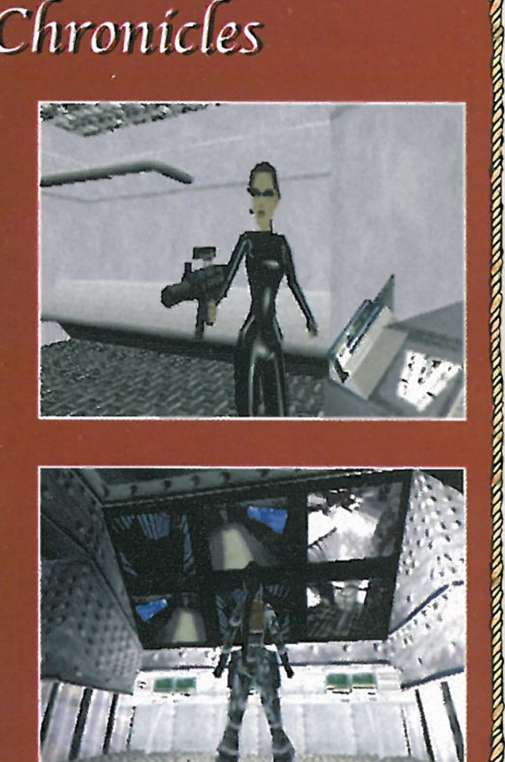
Los Cuatro Niveles de TR: Chronicles

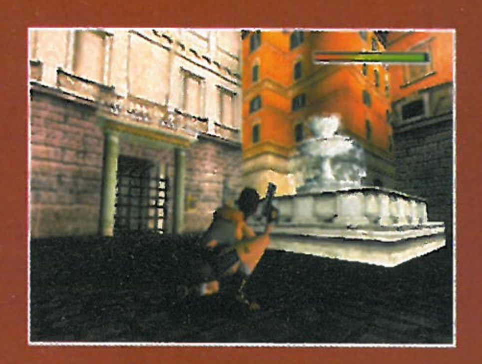
ROMA
Este será el primer recuerdo de los tres amigos de Lara. En esta parte del juego veremos a Lara vestida como siempre surcando las estrechas calles italianas. Nos encontraremos a Larson y Pierre del primer «TR». Será el nivel con más acción. Incluye una fase de entrenamiento.

RUSIA. SUBMARINO.
Este nivel se desarrollará íntegramente en un submarino. Aquí veremos a Lara con el atuendo de camuflaje del ártico. Habrá muchos misterios que desvelar. Un nivel tipo Expediente X con un aire muy siniestro. Veremos al propio Jean Yves.

IRLANDA.
En este nivel veremos a Lara con 16 años. Al ser menor de edad no podrá usar armas, y su objetivo será resolver una serie de puzzles, con un estilo similar al de las aventuras de "Los Cinco" (misterios para adolescentes), y evitar ser descubierta por unos extraños enemigos. Aparecerán Winston y el Padre Dusntan con unos cuantos años menos.

TOWER BLOCK.
Lara se viste como los protagonistas de The Matrix y actúa como Solid Snake, infiltrándose en una base de las Industrias Von Croy. Deberá hacer uso de la más alta tecnología y de una gran habilidad para la infiltración y el camuflaje.

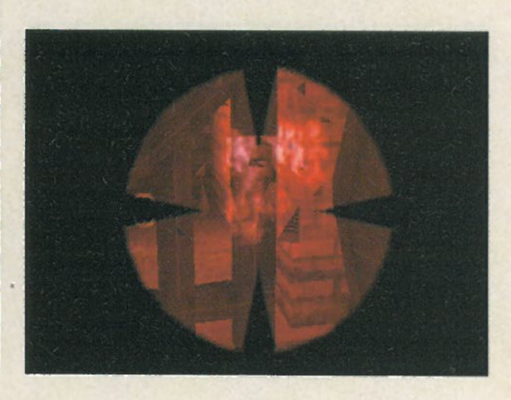








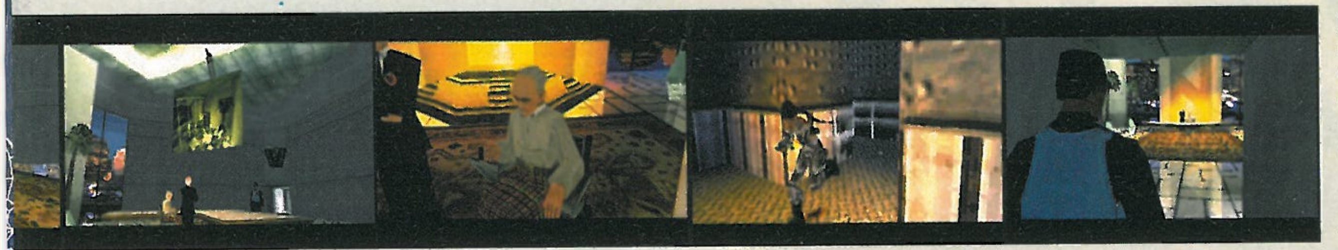




conocidos de las otras entregas, pero dentro de un juego muy diferente. Ni siquiera las localizaciones serán iguales". Desde luego, no va a haber cambios revolucionarios en este «Tomb Raider», aunque su original planteamiento y algunas novedades lo hagan tan atractivo como las anteriores entregas. "El jugador va a poder disfrutar de cuatro juegos diferentes en un mismo CD. Esto aportará mucha variedad a la jugabilidad. Pero además habrá algunas sorpresas, como los nuevos movimientos de Lara o sus nuevas armas", asegura Smith.

"Ver a Lara vestida como los personajes de The Matrix será un auténtico lujo"

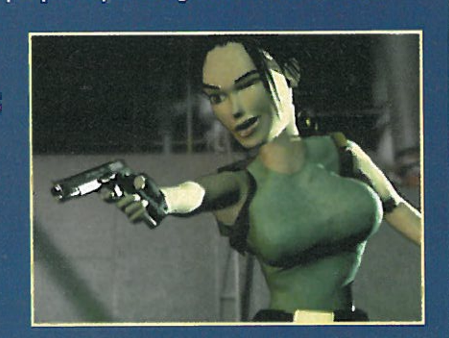
Nadie escapa a la influencia del cine, y mucho menos los programadores. " Ver a Lara vestida como los protagonistas de The Matrix será un auténtico lujo", confiesa el responsable de Core.
Pero las influencias no vendrán sólo del cine, también de otros videojuegos. "Ahora podremos ver a Lara atacando a los enemigos por la espalda y durmiéndoles con cloroformo, al estilo de Solid Snake".
Smith se entusiasma al enumerar las



El juego estará repleto de escenas cinemáticas realizadas con el mismo motor del juego, que aparecerán en cualquier momento dándole gran variedad y dinamismo.

NEXT GENERATION EN PS 2

El próximo destino de «Tomb Raider» será PS 2 y un equipo de Core ya está trabajando en ello. "Vamos a crear un juego totalmente diferente, donde lo único que quedará de los anteriores «Tomb Raiders» será la propia Lara Croft", dice Adrian Smith. El secretismo con el que se lleva el proyecto es total, pero ya pudimos ver alguna imagen que mostraba la calidad gráfica del juego. Que nadie piense que éste será simplemente un «Tomb Raider» con muchos mejores gráficos. Los cambios afectarán incluso al propio protagonismo de Lara. "Habrá más personajes seleccionables, el sistema de juego cambiará totalmente, partiremos de cero. Incluso ya estamos pensando en sus posibilidades online". Aunque por supuesto, gráficamente será la bomba. "La idea es coger lo que habíamos utilizado como FMV en los juegos de PlayStation y convertirlo el material jugable. PS 2 puede hacerlo".
Por supuesto, de la fecha ni hablar. "Llegará a finales...de un año de estos".
Tampoco es seguro que se versiones para otros formatos, aunque Smith no lo descarta.



La película

"Angelina Jolie está fantástica, se ha entrenado muy duro y está en plena forma y además está entusiasmada con el personaje". Adrian Smith habla emocionado del rodaje de la película, que ha comenzado hace un par de semanas en unos estudios londinenses. "Será un especie de Indiana Jones, con mucha acción, mucha aventura y mucho sentido del humor, en verdad el guión es muy bueno", reconoce. "Será un juego muy «Tomb Raider», todo el mundo que haya jugado reconocerá las aventuras de Lara, aunque no está basado en ninguna versión en concreto". La película se estrenará antes del verano del 2001.



LUCY CLARKSON



Tiene tan sólo 17 años, aunque cuesta creerlo viendo su espectacular cuerpo de 180 centímetros perfectamente proporcionados. Lucy es una chica del norte de Inglaterra que está encantada con el personaje de Lara Croft. Ella es modelo desde los 16 años, aunque sin duda éste está siendo su trabajo con más repercusión. Es algo más tímida que las anteriores modelos, aunque a la hora de posar parece un auténtico vendaval. Es la nueva Lara de carne y hueso.



novedades de esta entrega: "Los puzzles serán mucho más complejos y elaborados, será un juego más para pensar que para combatir, la IA de los enemigos estará muy avanzada, incluso podrán oir los pasos de Lara y descubrirla sin verla, ella podrá interactuar mucho más con los elementos de los decorados...". Y en cuanto a las novedades técnicas, "estamos llevando al máximo la capacidad de PSX. Parte del engine es similar al de «The Last Revelation», pero ahora es capaz de crear más objetos y colocarlos a la vez en pantalla" asegura. Aunque los usuarios de Dreamcast ya tienen motivos de queja. "Las únicas diferencias entre la versión de PS y DC serán gráficas".
De todos modos Adrian Smith está convencido de que esta quinta entrega será un nuevo éxito, "estoy seguro que a los fans de Lara les va a encantar. Conocerán muchos secretos de su heroína favorita y se van a encontrar con el Tomb Raider más divertido de todos". Seguro que no le falta razón.

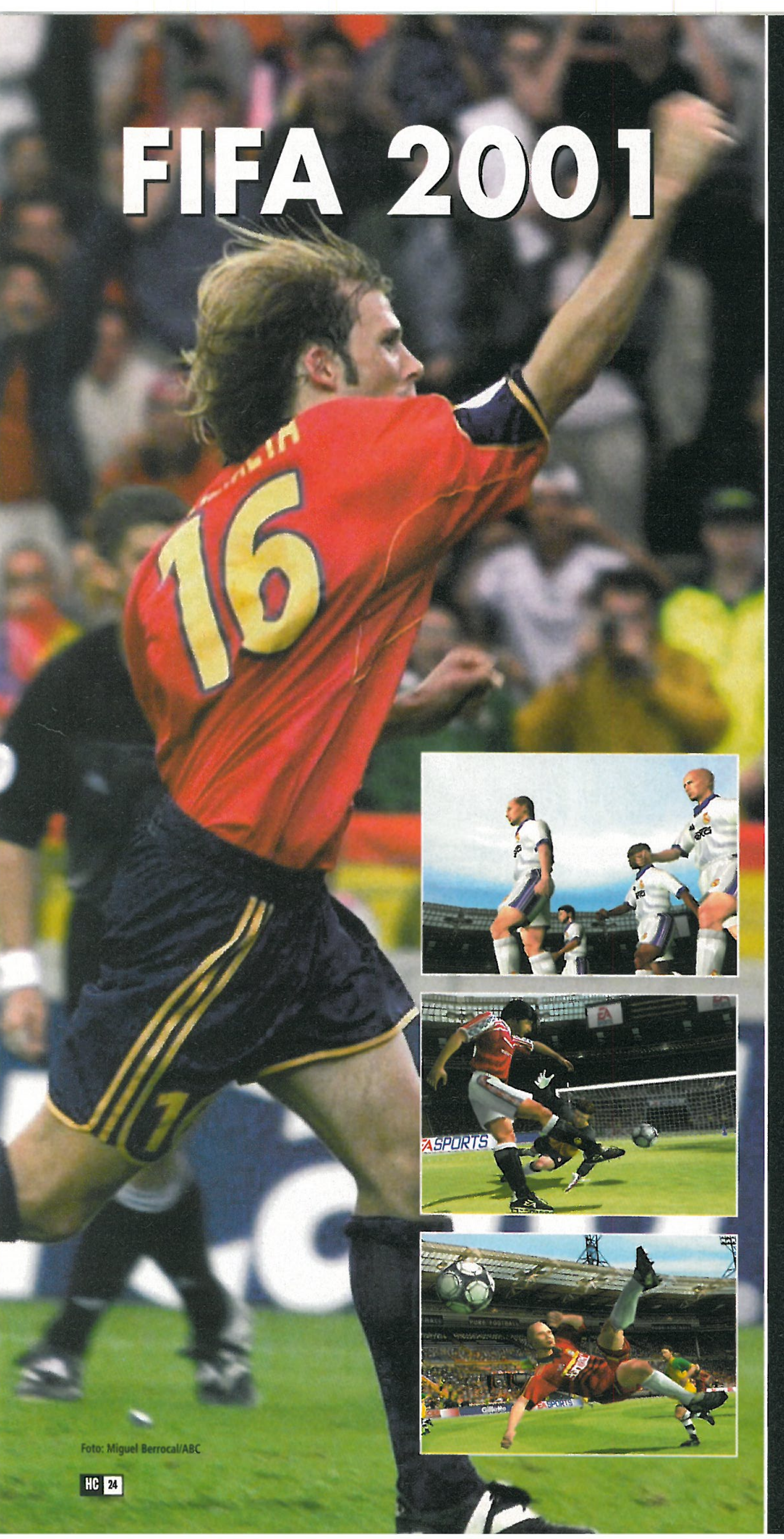


Foto: Miguel Berrocal/ABC

EL DEPORTE

EL PASADO 5 DE JULIO TUVIMOS LA OCASIÓN DE ASISTIR EN EXCLUSIVA A LA SESIÓN DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS PARA «FIFA 2001» QUE TUVO LUGAR EN ARNHEM (HOLANDA). EL ESTADIO DE ESTA PEQUEÑA LOCALIDAD, SEDE DE LA RECIENTE EUROCOPA, ACOGIÓ UNA JORNADA EN LA QUE PUDIMOS DISFRUTAR DEL MEJOR FÚTBOL DEL MUNDO Y DESCUBRIR LAS CLAVES DEL PRÓXIMO FIFA PARA PLAYSTATION

En uno de los estadios más modernos del mundo y bajo una impresionante carpa desplegable que cubría el campo por completo, Andy Abramovici, el productor de la serie, nos presentó el primer «FIFA» para PS2 que llegará a nuestro país. Preocupados por aprovechar todo el potencial de la máquina, el equipo responsable de EA Sports se ha cubierto las espaldas con un apartado visual impresionante, en el que destacan los más de 4500 polígonos utilizados para recrear cada jugador, que además disfrutará de efectos de luz en tiempo real y espectaculares animaciones a 50 fps.

Pero como los gráficos no lo son todo, el juego ha sido desarrollado procurando que el realismo y la jugabilidad no estén reñidos a la hora de disfrutar del nuevo «FIFA». De este modo, la IA de los jugadores manejados por la consola (compañeros y rivales) les permitirá coordinar sus jugadas de un modo menos ordenado, lo que incluye fallos "humanos", diferentes tipos de carrera dependiendo de la cercanía de la bola, y un nuevo tipo de chut analógico. Además, cada uno de los aspectos exteriores al juego, como el público, el clima o los banquillos, ha recibido un tratamiento especial para dar una sensación más cercana a cualquier partido real.

Avalado por la licencia oficial de la FIFPro, el CD contará con más de 50 equipos nacionales y 17 ligas, que se podrán jugar de manera consecutiva, alargando aún más la vida del compacto, y por si fuera poco, todas las opciones de manager y editor de los anteriores títulos aparecerán en la edición del 2001 mejoradas y ampliadas.

más bello del mundo LLEGA A PS2





Cada jugador de «FIFA 2001» dispone de sus propios regates, obtenidos de la realidad gracias a la técnica de "motion capture".

El increíble parecido de los modelos con los jugadores reales demuestra la capacidad del "emotion engine" de PS 2



hablamos con GAIZKA MENDIETA, la nueva imagen de FIFA

H:C:Nos han dicho que habéis pasado la noche jugando al nuevo «FIFA» entre vosotros, ¿qué te ha parecido?
Mendieta: Yo conocía los juegos de otros años, y este me ha gustado mucho, por sus posibilidades y porque resulta mucho más real. Los jugadores, tanto en los rasgos, como en los movimientos, se parecen mucho a los que estamos aquí.

H.C: Después de Morientes, Raúl o Guardiola ¿qué significa para ti ser la imagen del próximo «FIFA»?
Mendieta: Es algo que te produce cierto orgullo, el hecho de que seas la imagen de un videojuego y además estar representado con tu aspecto y tus movimientos. Aunque ya me he visto en ediciones anteriores, ahora está mucho más detallado.

H.C:Antes nos has confesado que de vez en cuando echabas una partida en las concentraciones, ¿A qué juegas habitualmente?
Mendieta: Bueno, no soy muy aficionado a los juegos, pero tengo «FIFA 2000», y también juego a «Command & Conquer» y a «Quake». También me gusta conducir de vez en cuando con «Colin Mc Rae», un poco de todo.

H.C: ¿Cómo ha sido la sesión de captura de movimientos?
Mendieta: Esta mañana nos han hecho correr y practicar los movimientos básicos., y por la tarde hemos intentado unos tiros a puerta y algunos regates. Creo que la cara y el volumen corporal se incluyen en el modelo más tarde, cuando tengan todas nuestras poses.

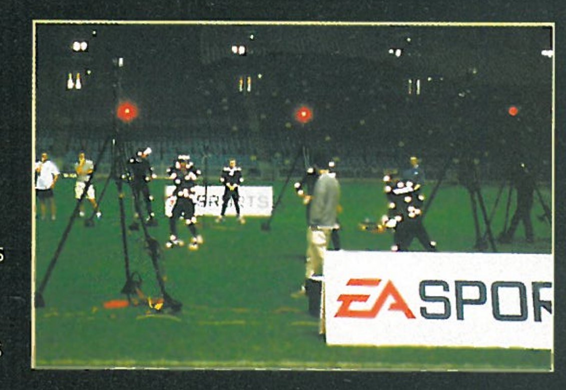


El valencianista Mendieta posó amablemente para Hobby Consolas junto con nuestro enviado especial a este evento, David Martínez.


Foto: Miguel Berrocal/ABC

FIFA 2001

¿qué es el MOTION CAPTURE?



«FIFA 2001» está realizado con los últimos avances tecnológicos para la captura de movimientos. Antes de trasladar el aspecto de un jugador, se le equipa con un mono de velcro negro, en el que se fijan más de 40 puntos reflectantes, y se filman sus movimientos con 10 cámaras infrarrojas. Estos movimientos pasan así a un esqueleto virtual que conserva cada punto de referencia, y sobre el que se aplican volumen y texturas. Después sólo falta modelar los rasgos del jugador, que se digitalizan en una sesión posterior, y montarlos sobre el modelo 3D. De este modo se consigue que los personajes de un juego se muevan del mismo modo que los reales.

las novedades de FIFA 2001

- La IA de los contrarios permitirá que realicen jugadas individuales, contraataques y un enorme catálogo de estrategias aleatorias.
- La fuerza de nuestros pases y disparos a puerta vendrá determinada por la presión que realicemos sobre los botones analógicos.
- Los jugadores mostrarán diferentes expresiones faciales dependiendo de la situación.
- El público reaccionará atendiendo al resultado y a las diferentes jugadas.
- El personal de seguridad, los banquillos e incluso los recogepelotas aparecerán recreados durante el juego.
- Los cambios climáticos se producirán a lo largo de un mismo partido, e incluso aparecerán reflejados los rayos de sol o la sombra de las nubes.
- El juego incluirá un sistema de entrenamiento para mejorar nuestras habilidades






Éste fue el mejor modo de desquitarnos de la derrota ante Francia de la Eurocopa, con un partidazo entre Mendieta y Henry en el que ambos demostraron que el fútbol se les da tan bien en la realidad como a los mandos de PlayStation 2.

las estrellas de FIFA 2001

Cada edición de «FIFA» cuenta con un número de jugadores de prestigio mundial encargados de ceder su imagen (y su estilo) al juego de EA. En esta ocasión las carreras, entradas y regates de nuestros jugadores pertenecerán al holandés Davids, a Thierry Henry (quien, por cierto, demostró ser un auténtico maestro frente a una PS2), a Scholes del Manchester United, al checo Kuka y al español Mendieta. A todas luces, un auténtico "Dream Team" que se dió cita en este particular evento organizado por EA Sports.


Los encargados de donar sus habilidades a «FIFA 2001» posaron para nosotros. Sin duda uno de los mejores equipos del mundo.



Hay puertas
que debes abrir antes de continuar



Velante recomendado: McLaren Steering Wheel

¿Vas a pasar
otra página más de tu vida?









■ SEGA

Space Channel 5

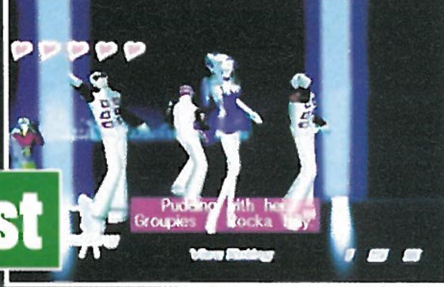
En el año 2489, las invasiones alienígenas no se combatirán con rayos láser. El mejor modo para acabar con los hombrecillos verdes será ponerse a bailar, y mejor si lo hacemos al lado de Ulala, la presentadora con más marcha del universo.



«Space Channel 5» es una de esas obras que vienen avaladas por el genio de su creador. Tetsuya Mizuguchi, responsable, entre otros, de «Sega Rally», se aventura con su última creación en género musical con el primer juego de estas características que podremos disfrutar en Europa para Dreamcast.

Sin embargo, no sería del todo justo encasillar de este modo los sugerentes bailes de Ulala, su protagonista, ya que más allá de los clásicos desarrollos de repetir secuencias tipo "Simon", «SC 5» obligará al jugador a realizar algunos movimientos especiales que se salen de lo que hemos visto hasta ahora en este tipo de juegos.

Pero lo mejor será que empecemos por el principio: los Moroliens, una especie de extraterrestres de lo más "psicodélico" se han hecho con el control de los habitantes de una estación espacial, y la única capaz de acabar con ellos será la atractiva presentadora de un programa de televisión. ¿El mejor modo? Bailando hasta hipnotizar a estos simpáticos ►



▲ La marchosa Ulala tendrá que abrirse paso por la estación espacial invadida por los Morolians para rescatar a sus compañeros.

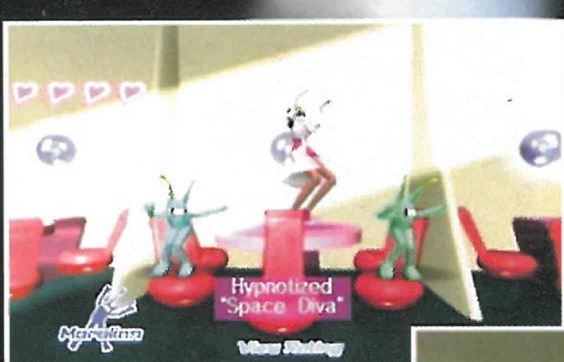


Octubre



▲ El estilo de la protagonista será otra de las señas de identidad de «Space Channel 5»; minifaldas, botas de plataforma y mucho ritmo.

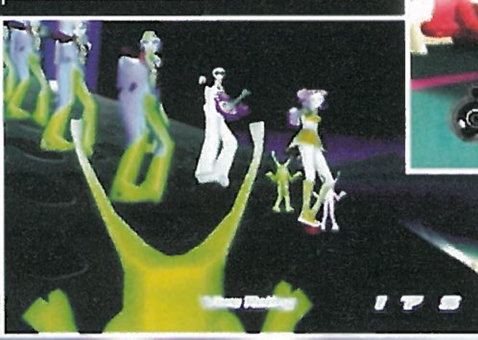
El primer juego musical de Dreamcast que atraviesa nuestras fronteras contará con 3 elementos que lo hacen irresistible: el carisma de Ulala, un impagable apartado sonoro y todo el talento de Mizuguchi.



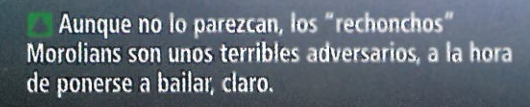


Dependiendo del botón que pulsemos, tendremos la posibilidad de eliminar a los extraterrestres o rescatar prisioneros humanos.



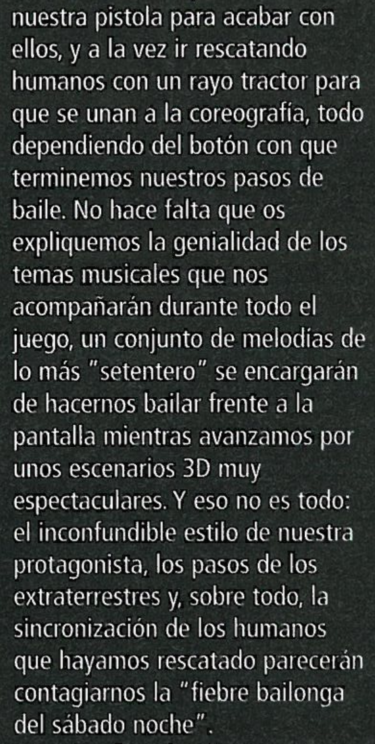






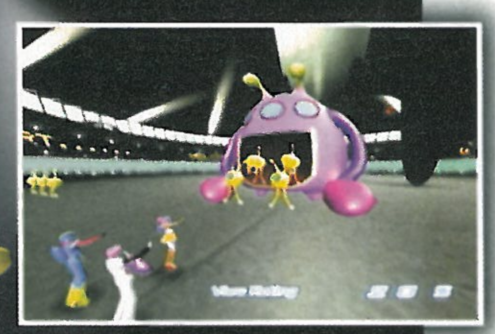
Aunque no lo parezcan, los "rechonchos" Morolians son unos terribles adversarios, a la hora de ponerse a bailar, claro.





"marcianos" copiando exactamente todos sus movimientos. Así podremos utilizar nuestra pistola para acabar con ellos, y a la vez ir rescatando humanos con un rayo tractor para que se unan a la coreografía, todo dependiendo del botón con que terminemos nuestros pasos de baile. No hace falta que os expliquemos la genialidad de los temas musicales que nos acompañarán durante todo el juego, un conjunto de melodías de lo más "setentero" se encargarán de hacernos bailar frente a la pantalla mientras avanzamos por unos escenarios 3D muy espectaculares. Y eso no es todo: el inconfundible estilo de nuestra protagonista, los pasos de los extraterrestres y, sobre todo, la sincronización de los humanos que hayamos rescatado parecerán contagiarnos la "fiebre bailonga del sábado noche".

Aquí en la redacción ya estamos deseando que llegue el mes próximo para poder seguir el espectacular contoneo de Ulala, mientras nos movemos al ritmo de "up, down, up, down, chu, chu, chu". Os lo vais a pasar bomba.



Lo Mejor

▲ El inigualable apartado sonoro.

▲ El espíritu de los '70.

Lo Peor

▼ Quizá se haga demasiado corto.

Primera Impresión






■ SONY

Legend of Dragoon

Una aldea arrasada por un malvado imperio, una bella dama secuestrada y un joven héroe que tiene que resolver todo el jaleo. Vuelve la aventura a PSX.



Para cambiar de localización dispondremos de un mapa similar al de «FFVIII» con menor libertad de movimientos.



Las secuencias cinemáticas del juego poseerán un elevadísimo nivel de calidad.

El aspecto de los personajes será bastante atractivo, y el color de su vestimenta estará en relación con la afinidad a un tipo de magia.

Cada vez falta menos para que podamos comprobar si toda la expectación provocada por la aparición de «Legend of Dragoon» estaba o no justificada.

Durante el juego tendremos que asumir el papel de Dart, un joven héroe cuya aldea ha sido arrasada por las fuerzas del malvado imperio de Sandora, las cuales además han secuestrado a Shena, su amiga de la infancia. Dart se embarcará en una cruzada para liberar a su amiga y vengar la destrucción de su aldea, pero a medida que vaya avanzando en su misión descubrirá que ésta tiene implicaciones mucho más importantes de lo que en un principio sospechaba. Un argumento típico de las más famosas aventuras.

En el sistema de juego, en cambio, sí encontraremos bastantes novedades, algunas de ellas muy interesantes. En primer lugar en «Legend of Dragoon» se hará un uso muy escaso, por no decir nulo, de la magia, que ➤

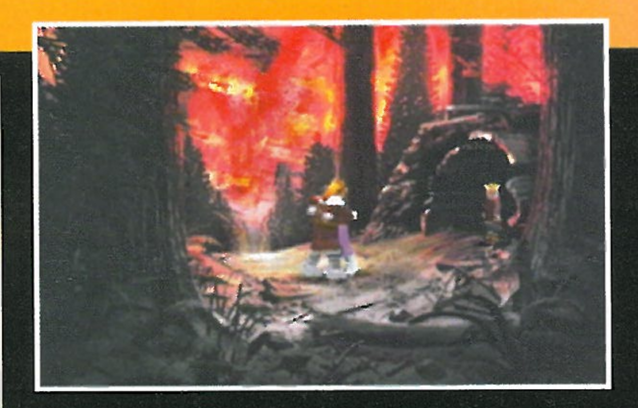
«Legend of Dragoon» es el primer intento serio por parte de SCE de hacerse un nombre por si misma - y no sólo distribuyendo juegos de otras compañías - dentro del mundo de los RPG's, junto a gigantes de la talla de Square.

Un toque mágico

A pesar de que en el juego no existen los hechizos mágicos en el sentido tradicional del término, si se podrán usar diferentes tipos de pociones que simularan sus efectos con resultados bastante vistosos, sin llegar a resultar espectaculares.









Durante los combates, podremos añadir mayor efectividad a nuestros golpes e incluso realizar combos pulsando el botón de ataque en el momento adecuado.

PlayStation

Octubre





Al igual que en los «Final Fantasy», los personajes se moverán por alucinantes escenarios prerrenderizados de gran belleza.





Los combates serán una especie de mezcla entre lo visto en «Vagrant Story» y los «Final Fantasy».

será sustituida en los combates por un sistema de combos "a lo Vagrant Story". Así, si pulsamos la tecla apropiada en el momento justo podremos ir encadenando un ataque tras otro de forma acumulativa. Además, el sistema de combate hará un hincapié muy especial en el concepto de la defensa, llegando hasta el punto de que si nos defendemos de un ataque no sólo reduciremos drásticamente el daño realizado por éste, sino que sumaremos una cierta cantidad de puntos de golpe a nuestro total. Otra de las novedades interesantes del juego es que a lo largo de la partida tanto Dart como sus acompañantes descubrirán que poseen la facultad de transformarse en Dragoons, un cambio místico que les proporcionará una conexión con los poderes de los dragones así como una serie de ataques especiales muy poderosos.

En cuanto al apartado técnico, se empleará un sistema de personajes 3D sobre fondos estáticos prerrenderizados, correcto pero en absoluto revolucionario. A cambio, lo que sí es seguro que causarán sensación son las secuencias animadas del juego que, además, de ser muy numerosas poseerán una calidad gráfica asombrosa, a la altura de los mejores trabajos que se han visto en PS. Pronto veremos si realmente puede hacer frente a la serie «Final Fantasy».

Lo Mejor

- Las espectaculares secuencias animadas.
- Algunos elementos del sistema de combate.

Lo Peor

- No es tan original como podría esperarse.

Primera Impresión



■ SONY ■ VELOCIDAD

Formula One 2000

PlayStation
Octubre

Como ya viene haciendo durante los 4 últimos años, y coincidiendo con el final de la temporada 2000, Psygnosis acerca a PS la última entrega de su simulador de Fórmula 1. Un trabajo que por segunda vez consecutiva ha corrido a cargo de Studio 33.





Sin lugar a dudas el 2000 ha sido el gran año de la F 1 para la consola de Sony, después de comprobar la altísima calidad de los simuladores de Ubi y EA, el trabajo de Psygnosis viene a poner la guinda con su estilo realista y multitud de opciones.

Las novedades más importantes vendrán del lado del motor gráfico, más rápido y detallado, que nos permitirá disfrutar de la mejor iluminación en tiempo real de la serie, conservando detalles del orden de los cambios climáticos e incluyendo otros como los flashes de las cámaras en las gradas. Como ya es costumbre, el campeonato del mundo estará acompañado por un modo arcade, en que los monoplazas "suavizan" su maniobrabilidad, y las clásicas opciones contrarreloj, además de un divertido "trivial" para entretenernos durante los tiempos de carga.

Por supuesto, el juego contará con la licencia oficial de la FIA, lo que significará tener a nuestra disposición las escuderías, pilotos, y reglas oficiales, además de los acostumbrados comentarios durante la carrera. Pero por encima de todo los aficionados se llevarán una agradable sorpresa al descubrir que el nuevo modo multijugador soporta hasta 4 jugadores simultáneos (sin necesidad de Link cable). Todo está listo para que la quinta entrega de este simulador vuelva a superarse a sí misma el mes que viene.

Lo Mejor

- El nuevo modo multijugador.
- La sensación de velocidad.

Lo Peor

- La dura competencia.

Primera Impresión





Las mejoras respecto a las anteriores entregas se notarán fundamentalmente en el apartado gráfico, mucho más espectacular, y en el modo multijugador.



■ SEGA

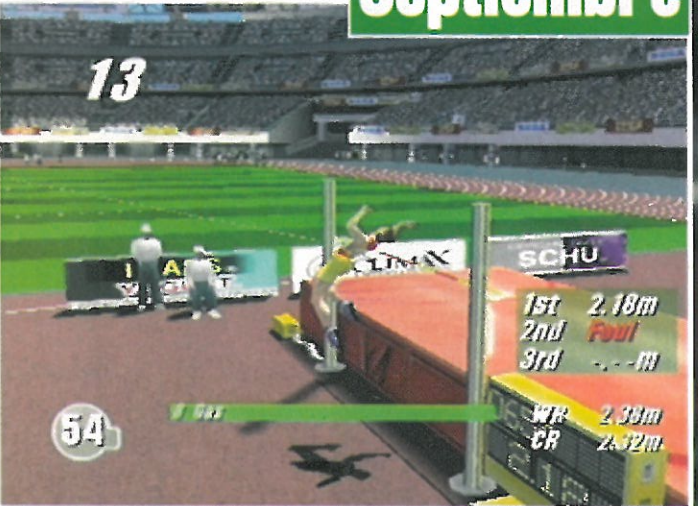
Virtua Athlete

La proximidad de las olimpiadas empieza a tener su reflejo en los videojuegos. Sega se ha guardado su as en la manga para lanzarlo justo cuando comienzan los Juegos de Sidney. Su apuesta deportiva se basa en el espectáculo visual y la jugabilidad arcade.

Dreamcast

Septiembre







En la prueba de 1500 m será muy importante ahorrar energías para llegar al final de la prueba con garantías.

QUICK TOURNAMENT
Daniel Forster
Accepting athletes
Accepting athletes
Accepting athletes

El juego incluye 10 atletas (ficticios), aunque la gracia reside en editar un personaje a nuestra medida.

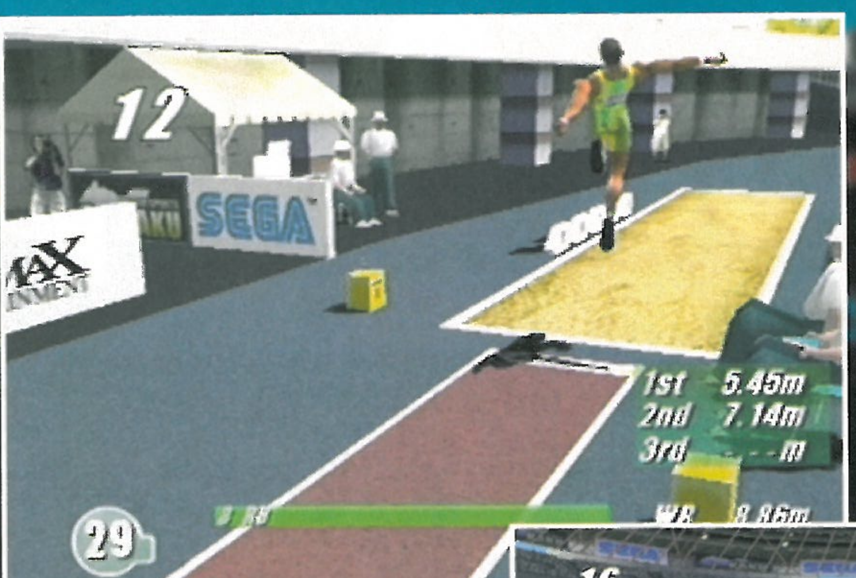
A estas alturas nadie va a descubrir lo que ofrece un juego de este tipo. Este título de Sega no se va a alejar de los cánones marcados por mitos como «Track & Field». Todo consiste en ofrecer diferentes pruebas en las que el jugador deberá hacer gala de buenos reflejos y rapidez de dedos. En otras palabras, aporrear los botones para hacer correr a los atletas y acertar con el ángulo a la fuerza precisa para los saltos y los lanzamientos. Sencillo, pero tremendamente jugable y divertido, como se ha demostrado en todos los juegos similares que hemos visto hasta el momento.

Sega nos presentará en este juego siete pruebas diferentes, 100m lisos, 110 m vallas, 1500m, lanzamiento de peso, lanzamiento de jabalina, salto de altura y salto de longitud. Y en todas ellas, como hemos dicho, los reflejos y la habilidad para pulsar los botones lo más rápido posible serán las claves para conseguir las mejores marcas.

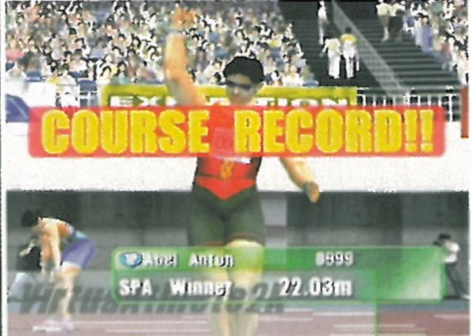
Las aportaciones de Sega a este clásico sistema de juego serán una mayor sencillez en la ejecución de las pruebas, perfectamente explicadas en los diferentes tutoriales, y, sobre todo, una ➤



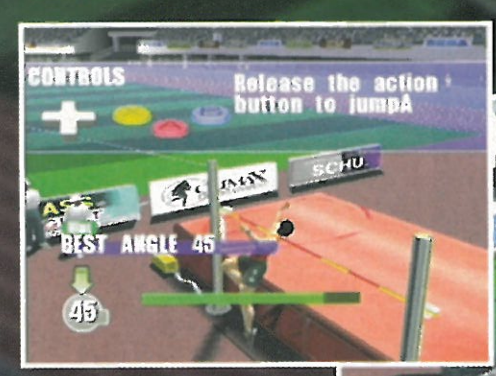
La serie Virtua de Sega nos ha ofrecido grandes juegos deportivos a lo largo de los últimos años. «Virtua Racing», «Virtua Striker», y recientemente «Virtua Tennis» han sido juegos definidos por una gran espectacularidad y un incuestionable estilo arcade.



Además de las sensacionales animaciones y diseños de los atletas, en el juego destacarán los juegos de cámaras, que nos ofrecerán siempre las vistas más televisivas.



Los mejores momentos llegarán con la consecución de los records.



Todas las pruebas cuentan con un práctico tutorial que nos explicará con todo detalle como conseguir las mejores marcas.



➤ calidad gráfica espectacular, con personajes enormes, animaciones muy reales y unos movimientos de cámara muy televisivos, que incluyen zooms, travellings, etc. En fin, todo un espectáculo.

Como buen arcade, no será éste un juego que se distinga por ofrecer multitud de opciones o modos de juego. En principio, existe la posibilidad de participar en un torneo, que es algo así como un Decathlon pero con sólo siete pruebas (o un héptalon para hombres, como se prefiera) donde la posición que ocupe el atleta y la marca conseguida determinan la puntuación en la prueba. También se incluye un editor de atletas, para participar con un personaje hecho a nuestra medida.

Por supuesto, siempre con la premisa de que la participación simultánea de varios jugadores aumentará considerablemente su capacidad de diversión. Serán las particulares olimpiadas de Dreamcast.

Lo Mejor

La calidad gráfica.

Lo Peor

Parecen pocas pruebas y pocas opciones.

Primera Impresión 

NINTENDO

Pokémon Snap

El mes que viene llega a Nintendo 64 uno de los juegos que mejor demuestran hasta dónde puede llegar la locura por el fenómeno Pokémon. El objetivo del juego es el de siempre: coleccionar Pokémon. Pero con una importante novedad: ahora no hay que cazarles, sino hacerles fotos. ¿Podrás resistirte?

Nintendo 64

Octubre

Es curioso cómo los chicos de HAL Laboratories se las ingenian para crear juegos de Pokémon uno tras otro, sin perder el esencial sentido de coleccionismo inherente a Pokémon, y a la vez dando la impresión en cada entrega de encontrarnos ante un título totalmente distinto.

Y es que «Pokémon Snap» es diferente; diferente al resto de juegos de Pokémon, pero también a cualquier cosa que hayáis probado hasta ahora (con permiso de «Pilotwings 64») a los mandos de vuestra Nintendo 64.

En esta ocasión, viajaremos hasta la isla donde habitan los Pokémon (dividida en 6 fases, más secretos), y tendremos que recorrerla en busca de las especies salvajes de Pokémon más bonitas y difíciles de encontrar, para captarlas con nuestra cámara.

No podremos encontrarlos a todos, puesto que se sabe que en esa isla sólo viven 63 especies (aunque hay rumores sobre alguna más...), pero ser capaz de fotografiarlas a todas y además hacerlo con una calidad decente, ►



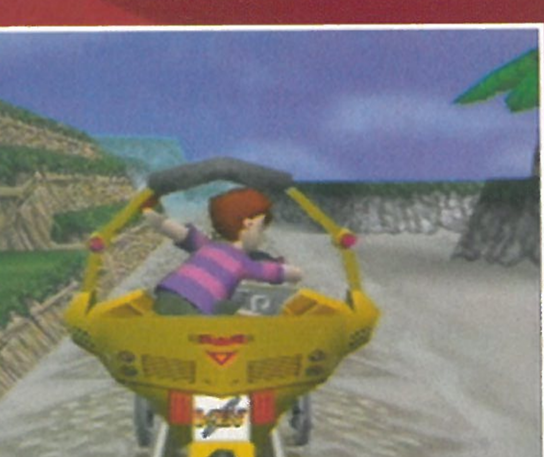






Mediante manzanas, bolas especiales o tocando una flauta, podemos afectar a los movimientos de los Pokémon.

Este es el primero de los juegos de «Pokémon» que abandona por completo el género del rol para introducirnos en un título por un lado revolucionario, y por el otro rebosante de la más acusada fiebre por el fenómeno.



Nuestra labor se limita a manejar la cámara, puesto que el recorrido lo hacemos sobre vehículos que siguen un camino predeterminado en cada fase.

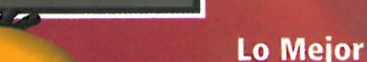


Tendremos que preocuparnos de que salgan bien centraditos, de buen tamaño, en buena pose... la verdad es que una buena foto llevará su trabajo.





Los menús en castellano permitirán archivar y visionar con toda comodidad nuestras mejores fotos.



➤ no será nada sencillo, y nos llevará el suficiente tiempo como para pasar largas horas con él.

El sistema de juego consiste en un recorrido prefijado que haremos montados en un curioso vehículo a través de cada fase, al más puro estilo de las atracciones de los parques en las que hacemos una visita a todo el recinto. Cuando avistemos un Pokémon, simplemente habrá que activar la cámara con el botón Z, y hacerle una foto.

El problema es que, para que el profesor Oak nos otorgue una buena puntuación por ellas, tendremos que cuidar 5 factores: el tamaño del Pokémon en la foto, la posición en la que esté (si está dormido o de espaldas, podemos lanzarles objetos para que se muevan), que salga lo más centrado posible, que aparezcan más Pokémon en segundo plano, o incluso que les pillemos haciendo algo "especial", como cantando o bailando.

Como podréis imaginar, el afán por fotografiar a todos los Pokémon posibles (algo mucho más complicado de lo que pueda parecer), y por tratar que cada foto tenga la máxima calidad posible, con toda seguridad entusiasmará a los fans de serie. Sólo un mes de espera, y lo tendréis en vuestras manos.

Lo Mejor

- Un nuevo y original Pokémon en Nintendo64.

Lo Peor

- Quizá se haga un poco monótono.
- ¡Algunos Pokémon son dificilísimos de captar!





■ TITUS ■ PLATAFORMAS

Blues Brothers 2000

Después de hacer su reaparición en la pantalla grande, el grupo más alocado de "Rythm & Blues" lucirá su palmito en un peculiar plataformas 3D para Nintendo 64 en que los minijuegos y la música serán protagonistas indiscutibles.



Nintendo64

Octubre

Tanto los protagonistas, como nuestros terribles enemigos, lucirán un simpático aspecto.



En un cartucho de los Blues Brothers, tampoco podían faltar los minijuegos musicales.



Nuestra labor será escapar de prisión y recopilar las partituras para tocar en el concierto.



Los niveles de plataformas servirán como enlace entre los diferentes puzzles que incluirá el juego.



Cada estancia se superará de un modo diferente, en este caso, jugando al clásico "memory game".





Visten de negro y llevan gafas de sol y no, no son los chicos de "Caiga quien caiga". Son los Blues Brothers, que unos cuantos años después de aparecer en las consolas de 8 bits, se han lanzado a protagonizar un juego de plataformas "diferente" para Nintendo 64. No es que se hayan olvidado de las fases de avanzar saltando y eliminar a cuantos enemigos se pongan por delante, pero en el cartucho de Titus estos niveles sólo servirán como enlace entre las diferentes salas donde tendrá lugar el "meollo" del juego, que esta vez tomará la forma de una interminable sucesión de minijuegos.

Los habrá de todo tipo, desde pequeños desafíos musicales donde lo importante es presionar un botón en el momento adecuado, hasta juegos de encontrar parejas o típicos desarrollos de activar interruptores por orden. Y claro, para estar a la altura de este planteamiento, nada mejor que unos protagonistas capaces de casi todo. Los 4 integrantes del grupo (un par más que en el primer juego) tendrán que escapar de una prisión mientras recolectan las partituras que van a tocar en el concierto, y para ello lo mejor será ponerse a practicar unos cuantos pasos de baile que nos sirvan para abrir puertas o derrotar a nuestros enemigos.

El simpático diseño de los personajes tendrá la réplica perfecta en una banda sonora que recopilará los mejores temas de Soul interpretados por artistas de la talla de Otis Redding, y eso sin olvidar un divertido modo para 4 jugadores. Vamos que ya podéis desempolvar los viejos discos de vuestro padre y empezar a bailar, porque este juego promete mucha diversión.

Lo Mejor

- El apartado musical
- Los variados minijuegos

Lo Peor

- No resultará muy difícil

Primera Impresión



Grind Session.

No lo intentes fuera de tu PlayStation.

Empiezas con un "Railslide".
Sigues con un "Nose grab".
A la primera de cambio, un "Big spin".
Y después un "Mute grab" y un "Judo air
y un "Stalefish" y un "One foot 5-0 grind"
y un "Roast beef grab" y un "Fakie rock and
roll" y un y un... y un "Quégolpequemedao
quezemanrototozlozpiñoz".
Piruetas, trucos, movimientos increíbles,
espectaculares vuelos... haz lo que sea
para ganarte el respeto de los demás skaters
y entrar en la élite. Pero recuerda: esto es
Grind Session y aquí cualquier acrobacia puede
acabar en urgencias traumatológicas.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.es



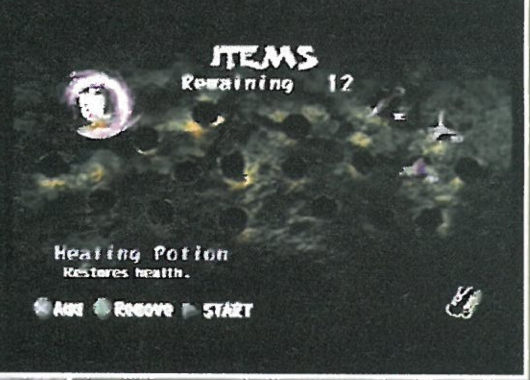
grind session

TBWA

■ ACTIVISION

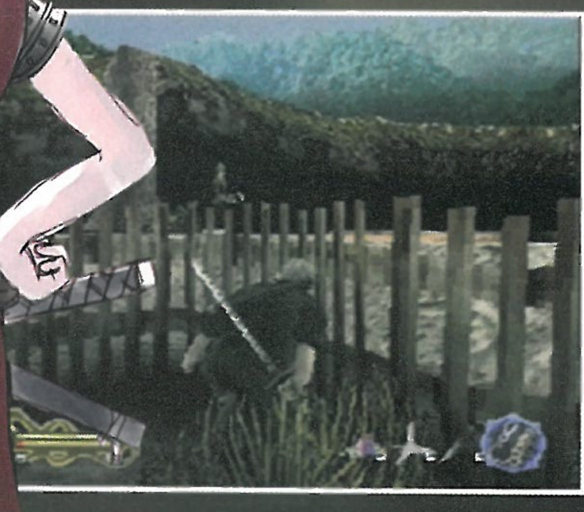
Tenchu 2

Casi dos años después de la primera parte, Activision nos brinda la continuación de una de las aventuras de acción más realistas y adictivas de PlayStation.











Seguro que muchos de vosotros esperabais con impaciencia el regreso de este clásico del sigilo. Para aquellos que no tuvieron la oportunidad de probarlo, os recordamos que la primera entrega nos ponía en la piel de una pareja de despiadados ninjas (Rikimaru y Ayame), que eran contratados a sueldo por el maestro Gohda con el único fin de acabar con la confusión existente entre los clanes que reinaban en el japón medieval.

En esta secuela, la acción nos remontará varios años atrás de los hechos acaecidos en el primer «Tenchu», concretamente en el periodo de formación de ambos luchadores. En cuanto a las 11 misiones que incluirá, os adelantamos que no ofrecerán variaciones con respecto a su predecesor, exceptuando el primer nivel de entrenamiento, en el que podremos practicar los movimientos y ataques de esta pareja de sanguinarios.

Sin lugar a dudas, la novedad más destacada del compacto será la inclusión de un editor de misiones, que además de ampliar notablemente las posibilidades de diversión, nos permitirá entre otras cosas poner nombre a las misiones, seleccionar los objetivos (asesinar, proteger...) e incluso introducir un límite de tiempo.

Respecto al control, «Tenchu2» seguirá apostando por la sencillez y accesibilidad en el manejo de los personajes, acompañado,eso sí, por el confuso sistema de selección de items que todos ya conocemos. Otro de los aspectos que apenas sufrirá variaciones es el que ataña a los movimientos, aunque en esta entrega, y también como novedad, contaremos con las habilidades de nadar y bucear.

El apartado gráfico, tampoco ofrecerá cambios sustanciales, ya que a pesar de contar con una mayor solidez a la hora de generar los detallados escenarios 3D, el juego conservará el mismo motor ►

Antes de la llegada de «Metal Gear Solid», Activisiòn inauguró el subgénero de las aventuras de acción e infiltración, donde tan importante es saber luchar como ocultarse de los enemigos, con un original juego llamado «Tenchu».








«Tenchu 2» volverá a encandilarnos con su espectacular secuencia de introducción, que de nuevo estará acompañada por una banda sonora sublime.



Este es el aspecto que tendrá el editor de misiones, en él podremos crear niveles a nuestro antojo.




PlayStation

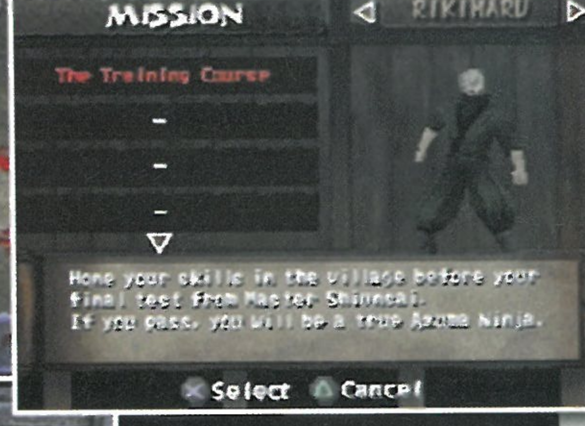
Septiembre

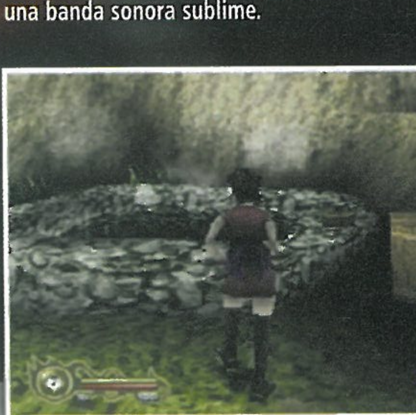
➤ gráfico que ya pudimos ver en la primera entrega. Eso sí, las melodías orientales alcanzarán un mayor esplendor en este entrega, superando incluso a la maravillosa banda sonora de la primera parte.

Está claro que el regreso de esta aventura japonesa con tintes gore será bien recibida por los fieles al género, pero en en este primer contacto nos queda la impresión de que no va a haber demasiadas novedades con respecto a la primera parte. Habrá que esperar a la versión final.



Cualquier escondite valdrá para conseguir nuestro objetivo: matar sin ser descubierto.





Lo Mejor

- El regreso del otro"Rey del sigilo"
- Su acción desbordante

Lo Peor

- Las pocas novedades que incorpora

Primera Impresión 

■ ACTIVISION

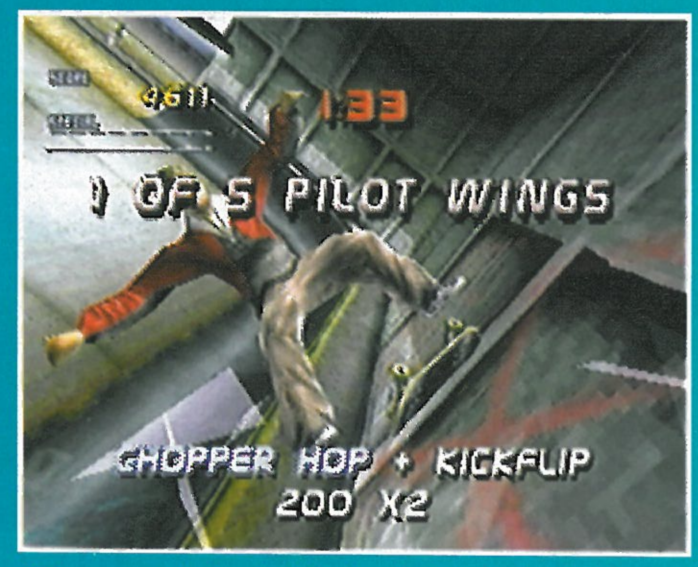
Tony Hawk 2

Cuando «Tony Hawk» irrumpió en el catálogo de PS pocos podíamos imaginar que un juego de patinaje pudiera llegar más allá de los «Skate or Die» o «California Games» de las 8 bits. Convencidos de lo contrario, por fin podemos disfrutar de una secuela que promete superar a su antecesor en todos sus aspectos.

No ha pasado un año desde que alucinásemos con el primer «TH» y ya se avecina una de las secuelas más esperadas del panorama de Playstation que, como era de esperar, mantendrá el altísimo nivel del primer juego. Si un buen apartado técnico y una asombrosa jugabilidad bastaron para convertir el trabajo de Activision en la referencia obligada del género, preparáos para el aluvión de novedades que se nos viene encima.

Otra vez nos vamos a encontrar frente a enormes niveles divididos en 10 retos (el doble que en la primera entrega) con el nuevo aliciente de poder llenar nuestros bolsillos y así comprar equipaciones, habilidades y abrir nuevas pistas. Unas pistas que estarán repartidas por todo U.S.A. y que además podremos recorrer haciendo gala de un nuevo catálogo de piruetas sobre la tabla, ya que a las maniobras del primer juego se unirá la posibilidad de realizar "manuals" (equilibrios sobre uno de los extremos de la tabla) y comprar los movimientos de otros patinadores.

Por otra parte, la mayoría de los escenarios incluirá niveles secretos a los que sólo se ►



Los nuevos circuitos incluirán la nada despreciable cifra de 10 retos diferentes, todos en la línea de los del primer «Tony Hawk».



El catálogo de movimientos aumentará considerablemente gracias a la venta de habilidades y a los "manuals".

PlayStation

Octubre

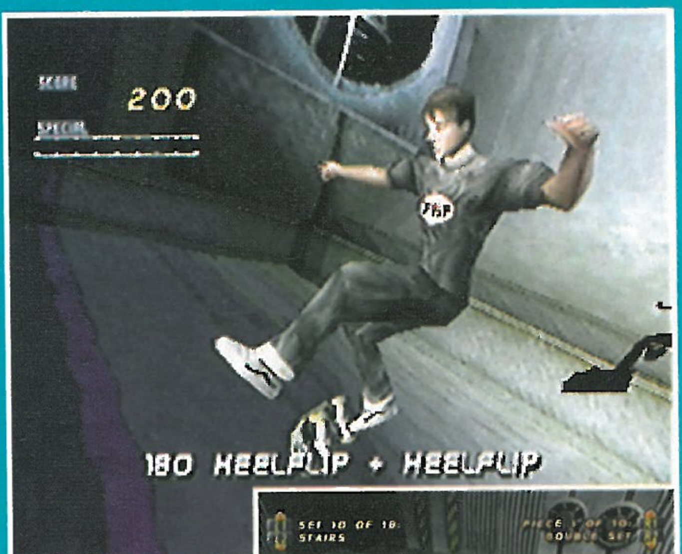






■ DEPORTIVO

De nuevo vamos a poder disfrutar de diferentes modos multijugador, entre los que destacará el "Grafitti".



Por fin vamos a disponer de un editor de pistas y patinadores para poder practicara nuestra medida.

podrá acceder si activamos un mecanismo en el lugar apropiado, ampliando considerablemente el número de estancias a que nos tenían acostumbrados las fases del original. Pero si hay algo que se echaba en falta en el primer juego, y que por fin se subsanará con esta secuela, es la inclusión de un editor de pistas y patinadores para poder diseñar nuestros propios "skateparks" y después competir en ellos.

Con estas premisas, y sabiendo que el CD mantendrá las señas de identidad de su predecesor, entre las que destacarán el modo multijugador y una banda sonora que podría escucharse en cualquier emisora de hip-hop, los aficionados a este deporte ya se pueden ir preparando para recibir al nuevo rey de la tabla. Seguro que el que dijo que segundas partes nunca fueron buenas no conocía «Tony Hawk 2».

Lo Mejor

- Otra vez, la irresistible jugabilidad.
- Las nuevas habilidades.

Lo Peor

- Los escenarios exteriores muestran algo de niebla.

Primera Impresión 

■ MIDWAY ■ VELOCIDAD

S. F. Rush 2049

Muy pronto los amantes de este clásico de la velocidad disfrutarán de esta nueva versión para Dreamcast.



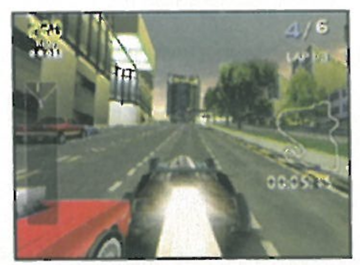
Han pasado varios años desde que este arcade de carreras hiciera su última aparición en Nintendo64, en un cartucho que bajo el nombre de «Extreme Racing», destacó por encima de todo por su notable jugabilidad y capacidad de diversión. Transcurrido este tiempo, y aprovechando los escasos lanzamientos en el género, MIdway está dando un profundo lavado de cara a esta nueva entrega, que a pesar de incorporar un buen puñado de mejoras técnicas, seguirá conservando su inigualable espíritu arcade.

Las novedades de «Rush 2049» comenzarán con la inclusión de un amplio número de circuitos, de nuevo ubicados en los USA, y modos de juego, que junto a la docena de coches seleccionables convertirán a este juego en el más completo de la saga.

En lo referente al plano técnico, el juego alcanzará unas cotas gráficas muy superiores las anteriores entregas, aprovechando lógicamente el mayor potencial de Dreamcast, destacando sobre todo la nitidez y colorido con la que ahora se mostrarán los escenarios. Otro de los aspectos que sufrirán mejoras es el que concierne al control, que esta vez dotará al juego de una mayor precisión a la hora de manejar a los vehículos.

En fin, que todos aquellos que estén buscando un arcade de carreras divertido y jugable tendrán que esperar al mes próximo para hacerse con una copia.

Primera Impresión 





Este peculiar modo de juego, nos "invitará" a conducir por un circuito plagado de trampas.



En «Rush 2049», las colisiones alcanzarán un realismo nunca visto en la saga. Espectáculo total.

■ UBI SOFT ■ VELOCIDAD

F1 Racing Championship

El ambicioso proyecto que Ubi Soft y VideoSystem iniciaron hace casi un año llega por fin a Dreamcast, y todo parece indicar que van a acercarse mucho a su objetivo: programar el juego definitivo de Fórmula 1.



Los creadores de «F1 WGP», el hasta ahora mejor juego de Fórmula 1 que ha pasado por la consola de Sega, vuelven a la carga con un juego de velocidad que será capaz de hacernos olvidar cualquiera de sus lanzamientos anteriores. Sabedores de que era difícil superar el nivel de fidelidad de su título estrella, el GD conservará la línea hiperrealista de la serie en cuanto a maniobrabilidad de los monoplazas, aunque con un aspecto gráfico capaz de dejar en pañales a cualquier competidor. ¿Porqué nos atrevemos a decir esto? Porque al impresionante tamaño de nuestro vehículo, que se moverá a una velocidad sin precedentes, se unen unos efectos de luz que permitirán apreciar incluso el reflejo de las nubes sobre la carrocería. Y eso no es todo, además podremos disfrutar de nuevos efectos, como la ceguera temporal al entrar o salir de un túnel, las animaciones en el Pit y unas espectaculares colisiones que incluyen vueltas de campana y pequeños vuelos.

Además de los habituales contrarreloj y multiplayer, «F1 RC» contará con un modo arcade en el que no sólo podremos notar cambios en el control de los vehículos, sino que tendremos que superar un clásico sistema de checkpoints donde desaparecerán las normas impuestas por la FIA.

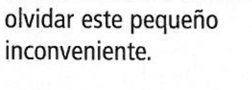
Esta versión arrastrará la licencia de la temporada pasada, pero os aseguramos que el increíble nivel técnico os hará olvidar este pequeño inconveniente.

Lo Mejor

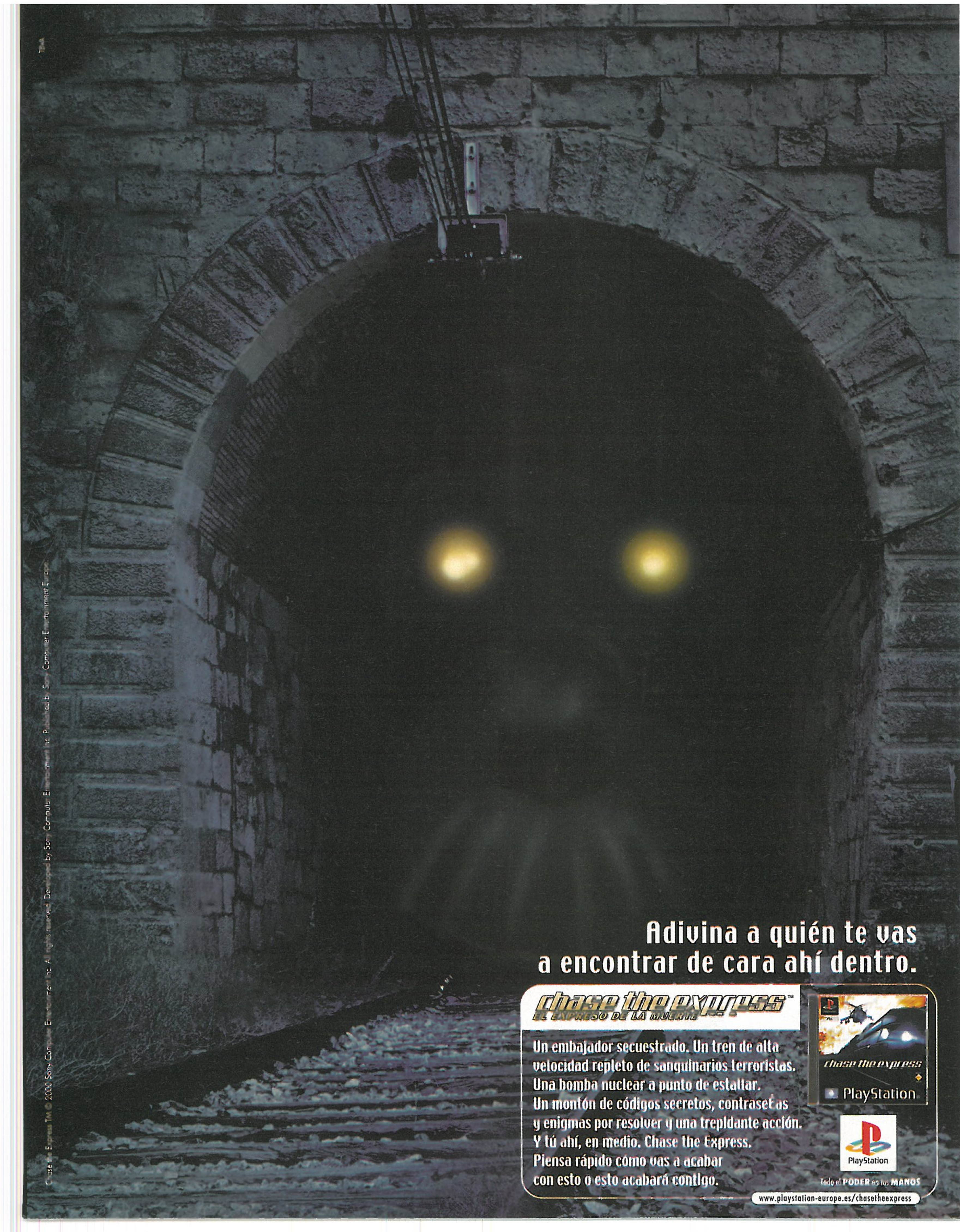
- El tamaño de nuestro vehículo.
- El modo arcade.

Lo Peor

- Que no cuente con la licencia de esta temporada.






Adivina a quién te vas
a encontrar de cara ahí dentro.
chase the express™
EL EXPRESO DE LA MUERTE
Un embajador secuestrado. Un tren de alta
velocidad repleto de sanguinarios terroristas.
Una bomba nuclear a punto de estallar.
Un montón de códigos secretos, contraseñas
y enigmas por resolver y una trepidante acción.
Y tú ahí, en medio. Chase the Express.
Piensa rápido cómo vas a acabar
con esto o esto acabará contigo.
chase the express
PlayStation
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.es/chasetheexpress
Chase the Express TM © 2000 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Consola: Nintendo 64 Compañía: Nintendo

El RPG más completo de N64

La secuela de uno de los títulos más originales de SNES acaba de aterrizar en Japón. «The Legend of the Seven Stars» ya tiene sucesor en Nintendo 64 con este atrevido RPG que combina personajes 2D con fondos 3D en una propuesta tan original como el resto del juego.

Mario Story

Su salida en Japón

La historia de Mario ha visto por fin la luz

Han pasado dos años desde que Nintendo mostró las primeras pantallas de «Mario RPG 2» (la secuela del clásico de SNES) en el Space World, y desde entonces poco más hemos sabido de él. Ahora por fin está a al a venta en Japón, previo cambio de nombre, y ya ha recibido valoraciones muy favorables por parte de las prestigiosas publicaciones Famitsu y Degenki 64, con puntuaciones entre el 8 y el 10 en todos sus apartados. La originalidad de este juego, que utiliza personajes 2D en escenarios poligonales en 3D, ha sido sin duda uno de los puntos clave de estas valoraciones, que han tenido en cuenta el carácter experimental del juego. Por desgracia, vamos a tener que esperar bastante hasta que llegue a España, porque está previsto su lanzamiento a lo largo de 2001.



La historia

El regreso del rey Koopa

El argumento de este juego parte de una especie de cuento infantil, como suele ser habitual en las producciones de Nintendo. Lejos, muy lejos, entre las nubes que pueblan el cielo del mundo de Mario, hay un lugar llamado La Tierra de la Estrella. En este lugar reinaba la paz hasta que el malvado rey Koopa llegó, raptó a un grupo de hadas y consiguió de ellas un objeto llamado el Báculo de los Deseos, con el que puede obtener todo lo que quiera. Mario, que al comenzar el juego recibe de un cartero Koopa una invitación al castillo Mushroom, se ve envuelto en una aventura donde, de nuevo, va a tener que salvar a la princesa Peach. A pesar de la "inocencia" de este argumento, Famitsu ha señalado que «Mario Story» gustará por igual a todo tipo de jugadores, sea cual sea su edad, y ello se debe sin duda a la habilidad con que Nintendo ha desarrollado su sistema de juego.

La aventura

Todo un mundo por recorrer

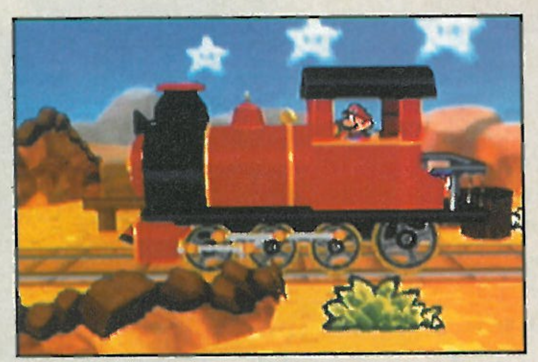
Como juego de rol, «Mario Story» va a contener una gran cantidad de opciones: puntos de experiencia, dinero, combates por turnos, unos diálogos muy entretenidos, puzzles bien ideados y toneladas de ítems para encontrar y comprar. Los escenarios, que van a ser muy amplios, nos permitirán recorrer bosques encantados, castillos, una estación de tren, una concurrida playa, un desierto, una zona nevada similar a la de The Legend of the Seven Stars e incluso el lomo una gran ballena. Todo estará lleno de divertidos eventos y minijuegos que se intercalarán con la trama principal, en la que conoceremos incluso a nuevos personajes del mundo de Mario que hacen su debut por primera vez. En algún punto del juego, podremos incluso controlar a Peach, lo cual indica que habrá al menos dos maneras posibles de llegar hasta el final. Por el camino haremos amistad con multitud de personajes que le serán de gran ayuda, desde tortugas Noko hasta Bobombs. Utilizando un comando de menú llamado "Amigos", Mario hará aparecer a sus compañeros (bueno, más bien saltar de su bolsillo) para que le ayuden en los combates e incluso en los puzzles. Va a ser sin duda la gran aventura de nuestro querido Mario.



Este detalle es muy gracioso: para elegir un objeto, sobre todo antes de las batallas, un proyector de cine nos mostrará una proyección de los que tengamos. «Mario Story» estará lleno de efectos como éste.



El fontanero Mario volverá a protagonizar una obra maestra en Nintendo 64, en la que probablemente sea su última aparición en esta consola



Lo que más nos ha llamado la atención es la efectividad con la que encajan los personajes y objetos 2D sobre los fondos poligonales. ¡Son preciosos!

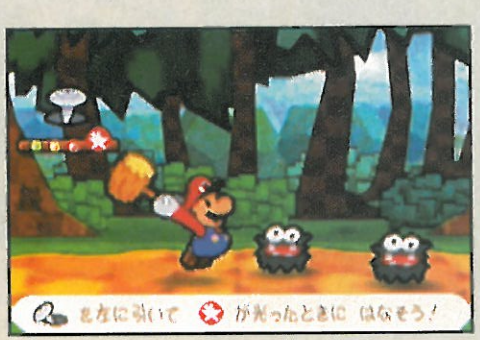


Pese al aspecto infantil del juego, el sistema de combate va a ser tan consistente y lleno de opciones como en los mejores RPG's.

El sistema de combate

Por turnos, pero también activo

Como en los mejores RPG's, las batallas tendrán lugar por turnos mediante la utilización de un sistema de menús bastante completo. Desde él, Mario puede elegir entre emplear un objeto o atacar directamente a su oponente, escogiendo después entre varias opciones de ataques especiales, desde usar un martillo hasta su famoso "culetazo". Aunque algunos golpes se realizan de manera automática, la mayoría requerirán nuestra participación activa. Por ejemplo, para lanzar una concha de tortuga tenemos que mover el stick analógico en el momento apropiado, y para pegar el golpe "trasero" hay que calcular la caída para hacer el mayor daño posible. La manera de encontrar a un enemigo en el mundo de Mario afecta al planteamiento inicial de los combates. Por ejemplo, si saltamos sobre un enemigo, al cambiar la pantalla a la de combates, encontraremos que el enemigo está aturdido en el suelo, dándonos una ventaja inicial. Desde luego, parece que en este aspecto no va a tener nada que envidiar a los mejores del género.



Consola: PlayStation Compañía: Bandai

El hermano secreto de Pikachu

¡La que se nos viene encima! Por si no habíais quedado saciados con las mascotas de Nintendo, Bandai lanza en Japón un original RPG en el que nuestra misión es coleccionar unos "bichos" que, además se pelean entre ellos, evolucionan y vienen dispuestos a acabar hasta en la sopa.



El juego

Rol en la isla de los monstruos

«Digimon World» está basado en una serie de dibujos animados de gran éxito que relata las aventuras de un chico y su mascota Digimon para escapar de la isla virtual. Este mismo argumento ha sido trasladado a PlayStation en forma de un juego de rol en el que dirigimos al protagonista y a su monstruo por un mundo prerrenderizado, mientras buscamos el camino de vuelta a casa. Aunque el coleccionismo y los combates entre Digimon tendrán un papel fundamental en la historia, nuestra misión principal será cuidar a nuestra mascota para que evolucione hasta convertirse en un "súper monstruo", mientras vamos cumpliendo las pequeñas misiones que nos encomiendan los habitantes de la isla.





No es un "Pokémon Center", pero aquí también nos ayudarán a curar a nuestras criaturas heridas en combate.



La isla virtual está habitada por estos simpáticos seres, siempre dispuestos a echarnos una mano cuando más lo necesitemos.

Los Digimon

Le tengo, no le tengo, le tengo, no le tengo...

Sin duda el plato fuerte del juego son estas criaturas, que desde el principio, seguirán nuestros pasos protegiéndonos, y también pidiendo comida y otros cuidados. Precisamente por estar basado en unos juguetes electrónicos tipo Tamagotchi, cada monstruo nos irá indicando lo que necesita mediante un bocadillo y, como si se tratase de un cómic, ésta será su única manera de comunicarse con nosotros.

Según avancemos por la isla virtual, nuestro Digimon se irá enfrentando a otras criaturas que se unirán al grupo, aunque al contrario que ocurría con «Pokémon», no vamos a encontrarnos más que 7 especies diferentes, eso sí, capaces de evolucionar hasta en 5 formas distintas, lo que multiplica el número de encuentros durante la aventura.







La nueva fiebre de los Digimon llega a PS en forma de un RPG de coleccionismo dedicado a los fans de la serie de dibujos animados.



Los combates

Enfrentamientos en tiempo real



Cada Digimon contará con un poderoso arsenal de armas cuando llegue a su último estado de evolución.

Una parte fundamental del juego serán los enfrentamientos entre nuestros monstruos, que nos servirán para ganar experiencia y capturar nuevas adquisiciones. Para ello, en lugar de combatir por turnos, Bandai ha optado por brindarnos peleas en tiempo real que se desarrollan en la misma pantalla de juego, y en las que nuestra labor se reduce a dar órdenes a nuestro Digimon y utilizar algunos items. Sin embargo el desorbitado tamaño de estas criaturas en su último grado de evolución hará que los enfrentamientos resulten de lo más espectacular, especialmente por tener a su disposición todo un arsenal de armas, desde un láser hasta una batería de misiles.





A lo largo de éstos combates en tiempo real, nuestra labor se reducirá a dar órdenes a los Digimon y utilizar algunos objetos.





Consola: PlayStation 2 Compañía: Konami

Konami apuesta por PS 2

El pasado mes de julio, Konami reunió a toda la prensa europea para presentar sus futuros lanzamientos para PS 2. De muchos de ellos ya os hemos hablado -«MGS 2», «Z.O.E.», «Shadows of Memories»- pero también hubo otros títulos muy atractivos que ahora os mostramos en esta sección.

Int. Superstar Soccer

¿El mejor juego de fútbol?

Tan secreto como un fichaje





Poco ha querido contar Konami hasta el momento del que se perfila como uno de los mejores juegos de fútbol de todos los tiempos, con el permiso de «FIFA 2001». Aunque con estás imágenes podéis haceros una idea del sensacional trabajo que están realizando a nivel gráfico, que hace prever una fusión entre el estilo que ha venido marcando las dos líneas actuales de PlayStation y N64. Acerca de la jugabilidad, gracias a la posibilidad que tuvimos de disfrutar con una versión jugable en la presentación de Konami, os podemos adelantar que el juego ofrecerá un sistema de control en la línea de «ISS Pro Evolution», que auna la perfecta recreación de las posibilidades futbolísticas con la sencillez del mejor arcade. El juego ya está en Japón, y aquí llegará con el lanzamiento de la consola y... ¿nombres reales?. Veremos.



Las clásicas celebraciones de los goles resultarán mucho más espectaculares gracias al poderio gráfico de PS2.



Parece que la recreación del ambiente del estadio, parte fundamental del fútbol, va a jugar un papel más importante.

Red

La estrategia según Konami

Guerra a tres bandas

Gigantescos "mechas" armados hasta los dientes van a ser los protagonistas de este juego de estrategia con el que Konami quiere dar la réplica a originales propuestas como «Kessen». «Red» estará ambientado en un periodo de tiempo imaginario en el Japón posterior a la segunda guerra mundial. Diferencias políticas han dividido el país en tres territorios dominados por otras tantas facciones, que entran en una dinámica de guerra fría y escalada armamentística. ¿Y qué mejor manera de asegurarse ser el vencedor que producir masivamente enormes robots? Esta temática va a permitir visualizar potentes mechas recreados en todo su esplendor gracias a un fantástico motor que pudimos ver en acción en un intenso vídeo durante la presentación en Cannes.









El desarrollo

Batallas virtuales

El juego alternará dos modalidades estratégicas bien diferenciadas. Por un lado, tendremos un mapa similar al visto en la saga «Front Mission» o en «Kessen», desde el que moveremos por turnos las tropas a la conquista de nuevas localizaciones. Por otro, tendremos el desarrollo de las batallas, completamente en tiempo real, donde habrá que adivinar las intenciones del enemigo segundo a segundo mientras impartimos órdenes rápidamente a nuestros soldados. Todo ello se completará mediante un sistema de animaciones pregeneradas y movimientos continuos de cámara sobre el campo de batalla que, al estilo de películas como "Salvar al soldado Ryan", harán que tengamos la impresión de estar inmersos físicamente entre la vorágine de balas y explosiones.





Al tener que manejar batallones de tropas, el juego nos dará la opción de elegir a los combatientes que más nos convengan.

Ephemeral Fantasia

La historia

Aventuras de un bardo





«Ephemeral Phantasy» será la primera aportación de Konami para PS2 en el terreno de los RPG. Como en sus incursiones anteriores para PlayStation («Suikoden I y II»), la historia será el elemento más importante, pero ahora estará combinada con unos gráficos acordes a la nueva generación. Aunque todavía se conocen pocos detalles de su argumento, sí que se ha desvelado su comienzo. Al parecer, encarnaremos a un bardo llamado Mouse que ha sido invitado a la imaginaria isla de Pandureu para amenizar la boda de una Princesa, la cual no parece demasiado interesada en el enlace. Las intrigas y el romance serán los componentes principales de este prometedor RPG.



Imitando la realidad

El tiempo será fundamental

La intención de Konami esta siendo la de conseguir que, por primera vez en un RPG, la libertad de elección sea total. Para lograrlo, todo se va a desarrollar en tiempo real, de tal manera que muchos eventos sólo tendrán lugar si estamos en el lugar preciso y en el momento adecuado. Para reflejar esto, un poco como ocurrirá en «Zelda Majora´s Mask», el tiempo tendrá una gran importancia, y su paso será marcado, junto a la alternancia entre día y noche, por distintos relojes situados en varias ciudades del juego.

Combates

Espectacularidad

Aquí tenéis una muestras del completo sistema de batalla, que permitirá el uso de magias, ítems, habilidades especiales, e incluso asumir distintas posturas para cada personaje. Para arbitrar los turnos de ataque, se empleará un contador similar al medidor de energía de «Chrono Cross», que irá decreciendo a medida que realizamos acciones. Un gran despliegue de efectos visuales y excelentes animaciones para los monstruos redondearán este importante apartado.





Puzzles musicales

Compatible con «Guitar Freaks»

Con ciertas reminiscencias de «Zelda», nuestro personaje principal utilizará una curiosa guitarra llamada Pachimo para resolver distintos puzzles musicales en los que tendremos que componer o tocar canciones. La nota más sorprendente es que la interfaz de estos minijuegos será muy parecida a la que se utiliza en el exitoso «Guitar Freaks», y no es casual, ya que «Ephemeral Fantasia» va a ser totalmente compatible con el periférico del título musical.



7 Blades



El desarrollo

Un argumento de película





Este es uno de los títulos más innovadores de todos los que se preparan para la nueva consola. A simple vista, parece que nos vamos a encontrar ante una especie de «Bushido Blade», pero lo cierto es que este juego va a estar más cerca de títulos como «Tenchu» e incluso el mismísimo «Onimusha». ¿Sorprendidos por la disparidad de géneros? No es para menos, porque «7 Blades» va a ser difícil de encasillar en uno concreto. Así lo ha querido Kaizo Hayashi, conocido director de películas anime ("Cat's Eye", "The Trap"), quien se está encargando de dirigir el proyecto junto a otras 20 personas reclutadas de entre todos los grupos de programación de Konami. La elección de Hayashi resulta si tenemos en cuenta que 7 Blades estará basado en su película The Legend of Zipang, de la que toma prestadas la estética y el argumento. Su visión del juego, pues, es la de una película de acción donde la historia va a jugar un papel muy importante.

El juego

Enemigos por todas partes

En un principio planteado para PlayStation, hubo que descartar su desarrollo debido a las limitaciones técnicas, ya que una de las intenciones Hayashi ha sido la de seguir fielmente la dinámica de combates de la película y mostrar muchísimos enemigos en pantalla. La enorme capacidad de PS2 para animar polígonos está siendo crucial, y hasta el momento se han conseguido mostrar 20 enemigos al mismo tiempo en conjunción con fondos muy detallados. Esto es necesario para plasmar las misiones en las que se va a dividir el juego, de las tenéis un buen ejemplo en esta captura: Gokurakumaru tiene que atravesar un pueblo eliminando con sus espadas a decenas de ninjas que le salen al paso. Es sólo una muestra de la calidad del juego.



El argumento

La isla misteriosa

La ambientación de «7 Blades» nos va a situar en pleno Japón del siglo XVIII, en una isla llamada Dejima, donde el gobierno ha decidido albergar a todos los inmigrantes extranjeros para mantenerlos bajo control. Las cosas están tranquilas hasta que un grupo religioso llega a la isla y pretende convertirá en un estado independiente de Japón. El gobierno manda a varios ninjas a investigar, pero ninguno de ellos regresa, y es aquí donde entran en juego los dos personajes principales, Gokurakumaru y Yuri. Ambos tendrán controles y estilo de juego muy distintos: por ejemplo, Goku será más fuerte y utilizará armas de filo para combatir, mientras que la mujer, Yuri, va a ser más ágil y podrá emplear armas de fuego.

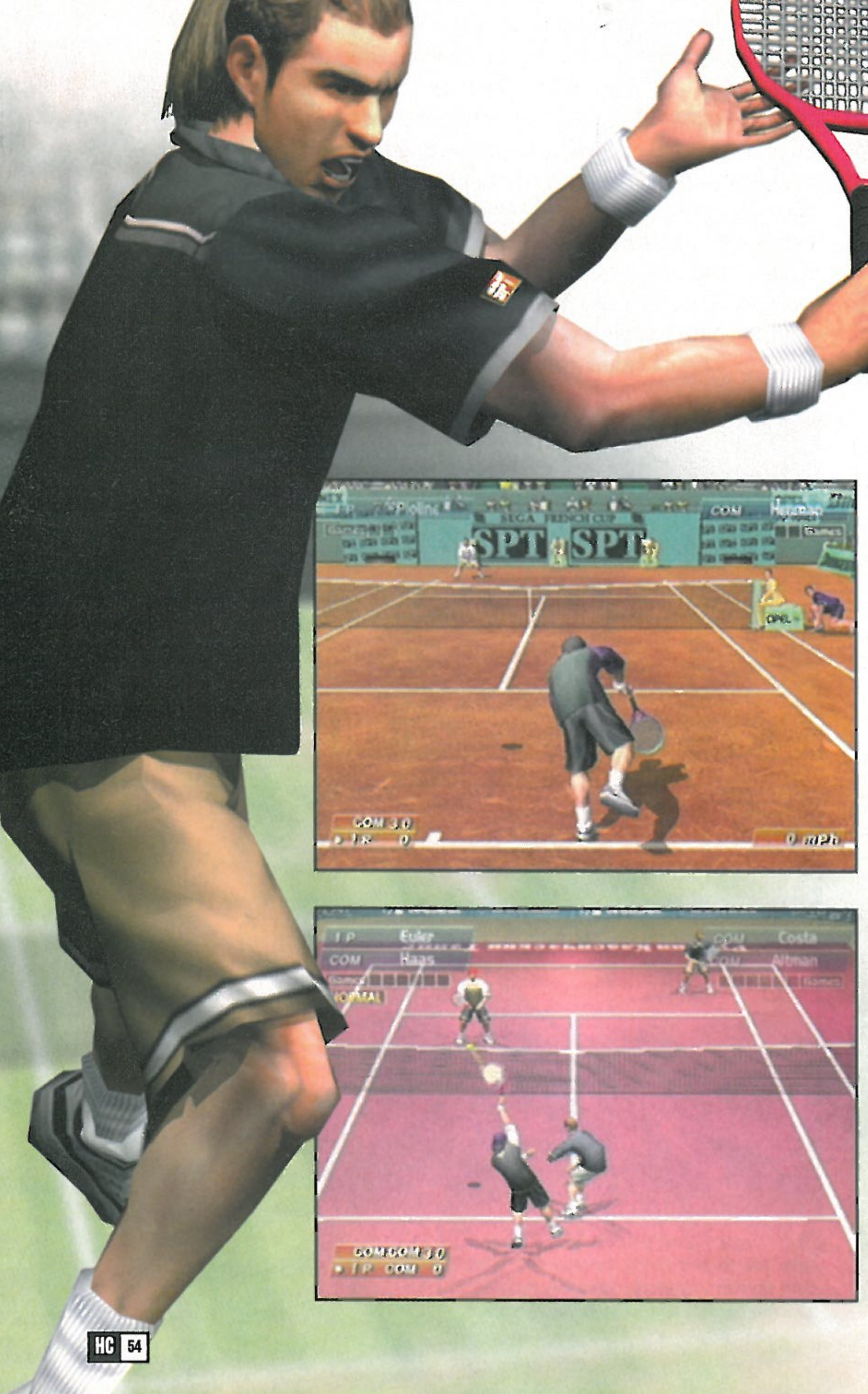




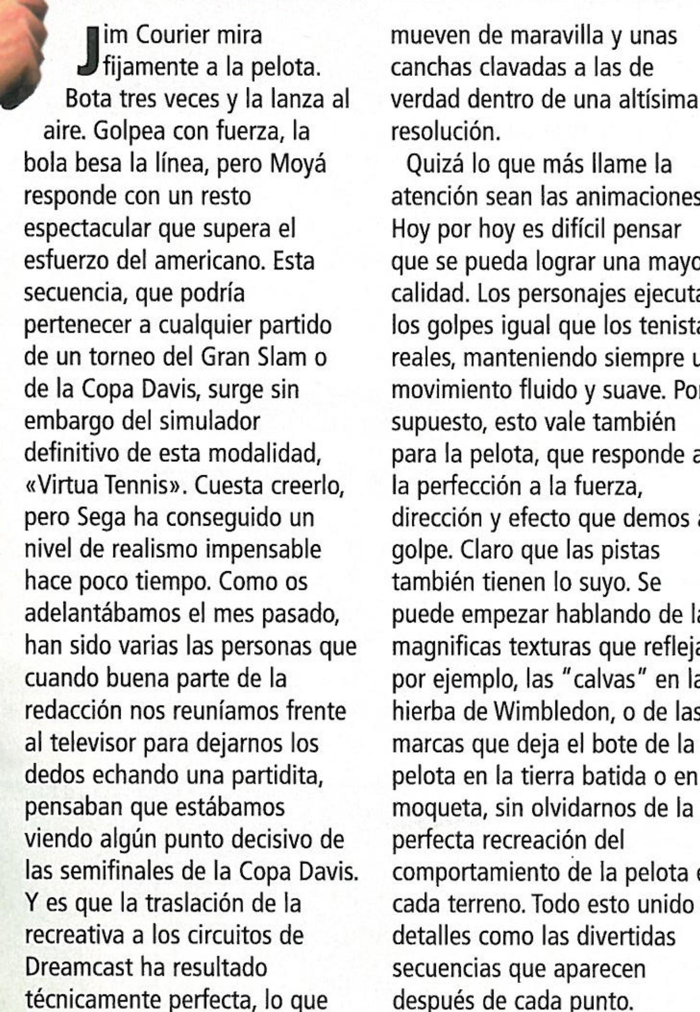
El nombre de «7 Blades» le viene por la habilidad de uno de los protagonistas para usar siete espadas distintas, aunque la magia también hará su aparición en los combates.

Golpe maestro de Dreamcast

Sega ha cumplido los más atrevidos sueños de los aficionados al tenis, completando un excepcional simulador que se coloca con todo merecimiento entre los mejores juegos de la historia.







Jim Courier mira fijamente a la pelota. Bota tres veces y la lanza al aire. Golpea con fuerza, la bola besa la línea, pero Moyá responde con un resto espectacular que supera el esfuerzo del americano. Esta secuencia, que podría pertenecer a cualquier partido de un torneo del Gran Slam o de la Copa Davis, surge sin embargo del simulador definitivo de esta modalidad, «Virtua Tennis». Cuesta creerlo, pero Sega ha conseguido un nivel de realismo impensable hace poco tiempo. Como os adelantábamos el mes pasado, han sido varias las personas que cuando buena parte de la redacción nos reuníamos frente al televisor para dejarnos los dedos echando una partidita, pensaban que estábamos viendo algún punto decisivo de las semifinales de la Copa Davis. Y es que la traslación de la recreativa a los circuitos de Dreamcast ha resultado técnicamente perfecta, lo que significa disfrutar de unos jugadores soberbios que se mueven de maravilla y unas canchas clavadas a las de verdad dentro de una altísima resolución.

Quizá lo que más llame la atención sean las animaciones. Hoy por hoy es difícil pensar que se pueda lograr una mayor calidad. Los personajes ejecutan los golpes igual que los tenistas reales, manteniendo siempre un movimiento fluido y suave. Por supuesto, esto vale también para la pelota, que responde a la perfección a la fuerza, dirección y efecto que demos al golpe. Claro que las pistas también tienen lo suyo. Se puede empezar hablando de las magnificas texturas que reflejan, por ejemplo, las "calvas" en la hierba de Wimbledon, o de las marcas que deja el bote de la pelota en la tierra batida o en la moqueta, sin olvidarnos de la perfecta recreación del comportamiento de la pelota en cada terreno. Todo esto unido a detalles como las divertidas secuencias que aparecen después de cada punto.

Pero lo más sorprendente de este juego es que, a pesar de ►

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Sega**
Distribuidora: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Castellano (textos)**





Jugadores y canchas





Al principio comenzamos sólo con cinco canchas y ocho jugadores. Tras los éxitos en el modo World Circuit, podremos sumar hasta diez canchas y nueve tenistas más. Por cierto, que estos últimos presentan diferentes estilos de juego lo que puede convenir a la hora de escogerlos en una u otra pista.



Además de la cámara normal, el juego ofrece esta vista desde detrás de nuestro jugador, que también resulta bastante jugable y desde luego es mucho más espectacular.

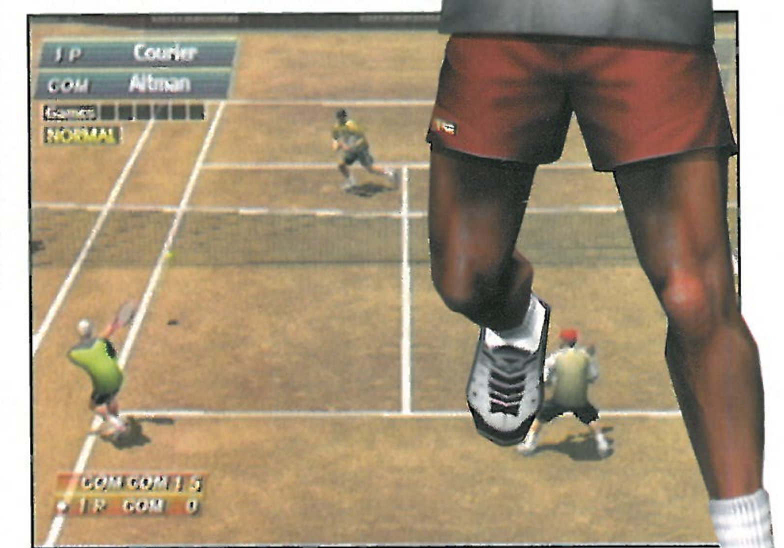
Es difícil encontrar actualmente un juego capaz de ofrecer tanta DIVERSIÓN presentando a la vez una realización técnica tan EXTRAORDINARIA. Toda una OBRA MAESTRA.



Para sacar contamos con una barra de fuerza en movimiento que habrá que intentar parar lo más arriba posible para lograr un saque potente.









Alternativas: *En Dreamcast es el primer juego de tenis que aparece, pero en cualquier caso no hay ni ha habido en ninguna otra consola un simulador de este deporte que alcance esta impresionante calidad. Es sin duda el juego de tenis definitivo.*

Celebrando los puntos

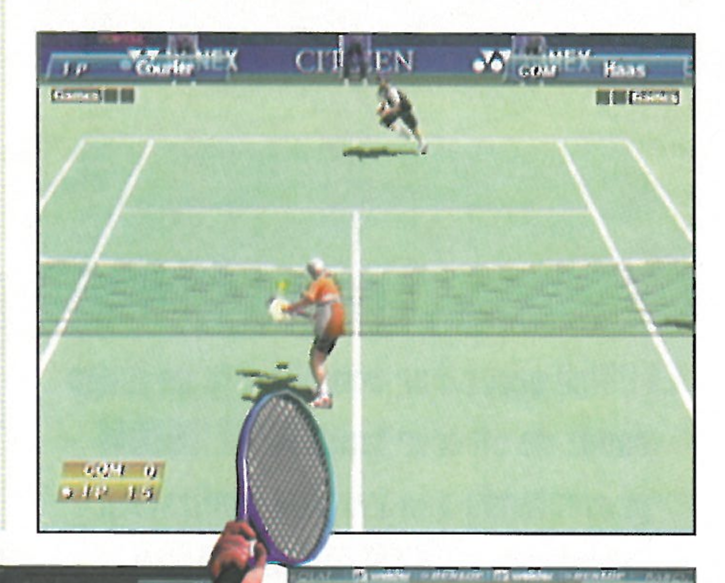






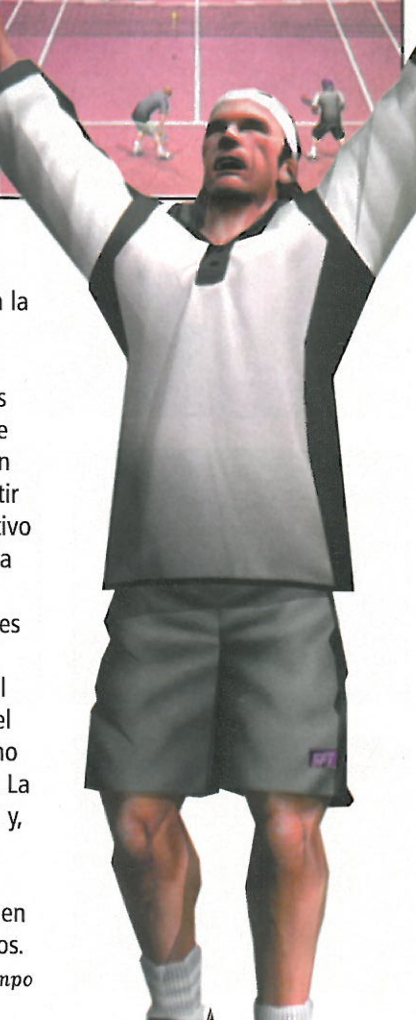
Como ya os adelantamos el mes pasado, uno de los detalles más llamativos del juego son las secuencias que aparecen después de cada punto, en las que podemos ver a los tenistas celebrando o lamentándose por la consecución o la pérdida de un punto. Los gestos, movimientos y ademanes que se recogen son clavados a los que realizan los jugadores en la realidad.

Aunque su fuerte son los partidos en COMPAÑÍA el juego divierte igual si se juega SOLO contra la máquina.





El estilo de juego cambia dependiendo de cada pista. Como en la realidad en las pistas rápidas importa más el saque y la volea mientras que en las lentas prima el golpeo desde el fondo de la pista.



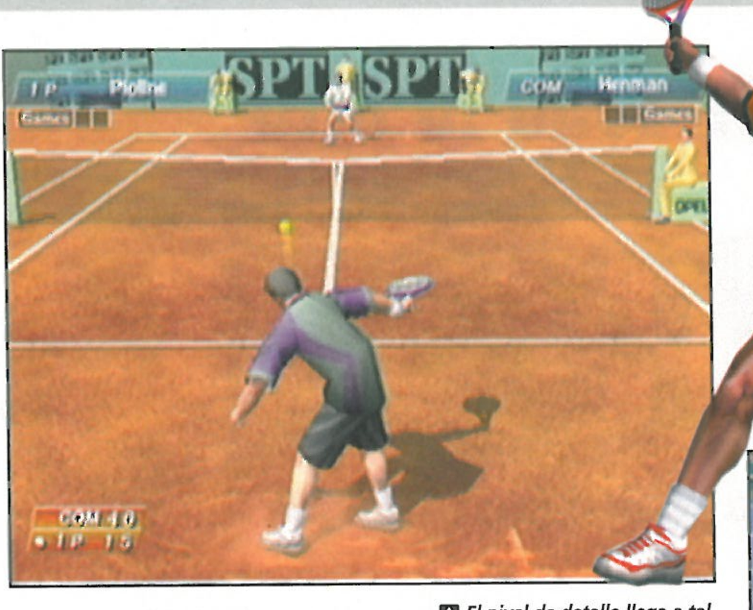
ese impresionante alarde gráfico, sin duda de los más impactantes de los últimos tiempos, no es ése el mejor apartado del juego. Sí, es el que más llama la atención a primera vista, pero hay otro aspecto que consolida a este juego como una obra maestra, y no es otro que su jugabilidad, y en definitiva, su capacidad de diversión.

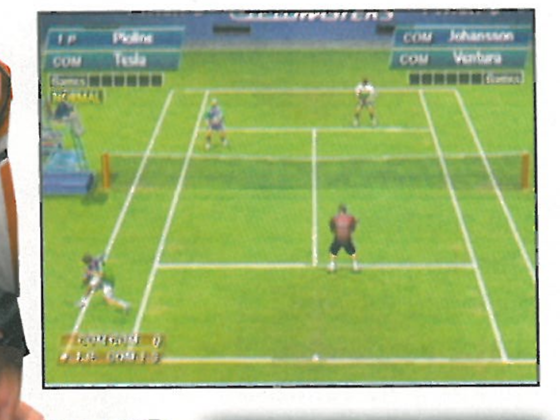
JUGABILIDAD INSUPERABLE

La tentación ante un juego tan impresionante a nivel técnico habría sido optar por un estilo muy realista, con multitud de botones, una simulación pura y dura. Sin embargo, los programadores han sido tan astutos como para, sin abandonar el realismo, ofrecer un control muy sencillo, basado tan sólo en dos botones y el pad, que permiten sin embargo golpes ilimitados. La clave esta en el pad direccional, la colocación del tenista, la fuerza con la que pulsemos el botón, la velocidad con que venga la bola...una serie de variables que una vez dominadas nos convertirán en los reyes de la pista. En realidad jugar es muy sencillo, pues lo golpes son totalmente intuitivos. No hay que esperar al momento preciso para poder devolver la bola, sino que nuestro tenista se encarga de golpear a poco que nos encontremos relativamente cerca. Por eso este juego es tan jugable, y por eso los puntos hay que ganarlos, nunca esperar el fallo rival. Esto provoca que el desarrollo de los partidos sea muy espectacular, más que en la realidad, pero esa es precisamente la magia de los videojuegos, saber escoger los aspectos más apasionantes de las realidades que imitan. Y en este caso han logrado convertir un deporte ya de por sí atractivo como el tenis en una maravilla absolutamente irresistible.

Detrás de todas estas virtudes aparecen opciones como el World Circuit, una sensacional excusa para alargar la vida del juego sin compañía, aunque no son sino detalles secundarios. La calidad técnica, la jugabilidad y, por supuesto, la inmensa capacidad de diversión de «Virtua Tennis» lo convierten en una obra maestra sin paliativos.

Manuel del Campo

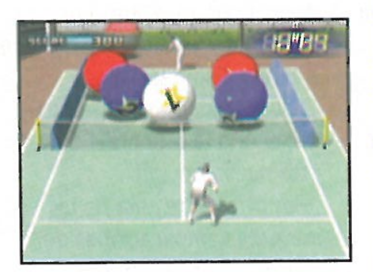


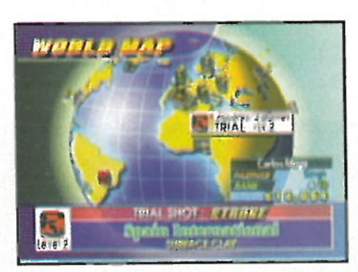


El nivel de detalle llega a tal punto que se pueden ver las huellas que dejan las bolas en la tierra batida.

World Circuit









En este modo de juego deberemos superar diferentes retos, en partidos o entrenamientos, para ganar el dinero que nos permita comprar nuevos accesorios. Muy divertido.



El modo arcade es igual que el de la recreativa. Todo consiste en superar diferentes rounds hasta alcanzar la final. Nada fácil, por cierto.



Gráficos: 97

Impresionantes en todos los sentidos, aunque las animaciones de los tenistas y la perfecta recreación de las canchas se llevan la palma.

Sonido: 90

Los efectos de sonido están a la altura de los gráficos, aunque las melodías, escasas, simplemente cumplen.

Jugabilidad: 98

Más sencillo, imposible, tan sólo dos botones y el pad. Y con eso, todo el tenis en nuestras manos. El aprendizaje progresivo es ilimitado.

Diversión: 99

Hoy por hoy no hay ningún juego capaz de ofrecer más diversión que éste, sobre todo con dos o cuatro jugadores. Irresistible y ultra adictivo.

Opinión:

Sólo un dato, desde que llegó este juego a nuestras oficinas ha provocado una auténtica revolución: cualquiera aprovecha dos minutos de descanso para echarse una partida, se han organizado campeonatos internos, todos nos peleamos por llevarnos uno a casa... Pensad que ésto ocurre con unas personas (es un decir) que estamos acostumbrados a ver y jugar con decenas de títulos todos los meses, algunos extraordinarios. Es un argumento que explica por sí sólo la calidad de este simulador, una de las mayores obras maestras que se han parido para una consola.

Valoración 98

Despedida por todo lo alto

Acclaim ha querido que su último «Turok» para Nintendo 64 esté al alcance de todo el mundo, y ha realizado importantes cambios en las líneas maestras que definen la serie para crear el capítulo más interesante, jugable y equilibrado de esta emblemática saga de shoot'em ups.



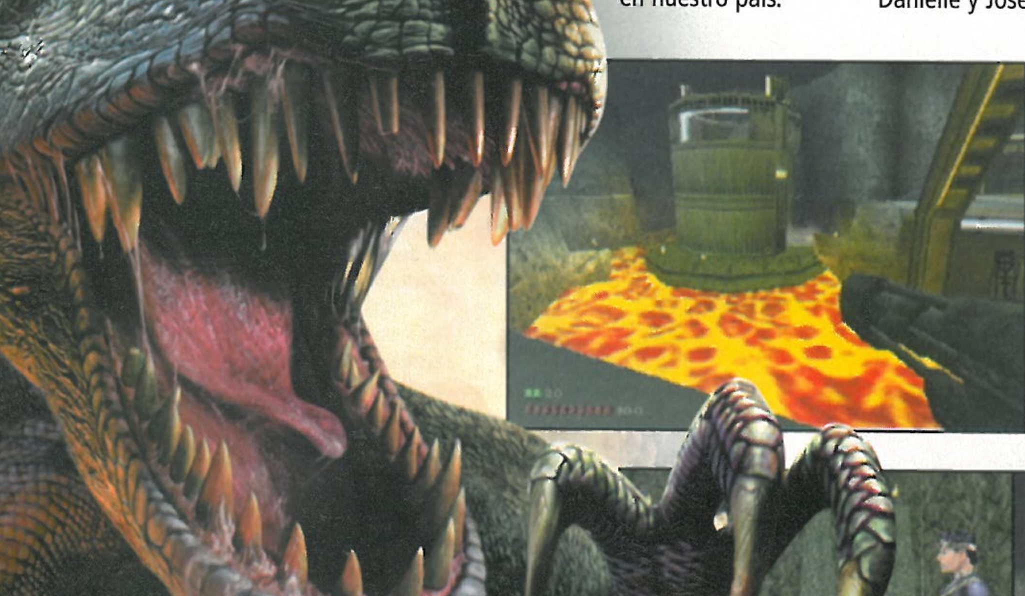
La escasa cantidad de juegos en desarrollo para Nintendo 64 (lo vimos en el reciente E3) está lejos de demostrar una despreocupación por esta consola por parte de las compañías. Aunque es cierto que las miras están ya puestas en Dolphin, los cartuchos que están apareciendo muestran un cuidado en su programación como pocos habían tenido hasta el momento.

Es el caso de este «Turok 3», juego que viene a cerrar una saga que tuvo el honor de inaugurar el género de los shoot'em ups subjetivos acompañando al lanzamiento de N64 en nuestro país.

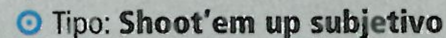
Sabiendo que tanto «Dinosaur Hunter» como en especial «Turok 2» (sin contar «Rage Wars», que no se puede considerar como continuador del hilo argumental) habían puesto el listón muy alto, Acclaim se ha tomado muchas molestias para que esta tercera parte no sea una continuación más, y ha optado por una reestructuración de los elementos de la serie para que ofrezcan una experiencia de juego distinta, pero sin perder el inconfundible "sabor Turok".

Para empezar, nos encontramos con dos nuevos protagonistas que vienen a tomar el relevo del indio Joshua, Danielle y Joseph Fireseed. Al principio de la aventura tenemos que elegir entre ambos, y esto va a condicionar el estilo de juego que vamos a utilizar para llegar hasta el final. Danielle es más rápida y resistente, pero Joseph puede utilizar el sigilo para escabullirse de sus enemigos, atacarles desde lejos con el rifle francotirador y entrar por agujeros estrechos para acceder a zonas distintas. La "rejugabilidad", como podéis ver, está a la orden del día con esta nueva opción.

Por otra parte, una de las mayores complicaciones de «Turok 2» era la enorme extensión de sus escenarios, y la imposibilidad de salvar la ►







- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim España**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Nuevas armas para el clan Turok





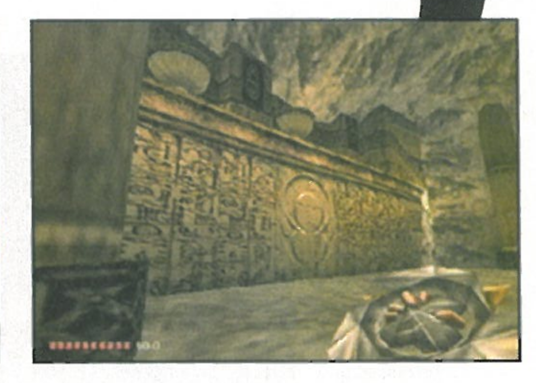
Esta cuarta entrega incluye muchas armas nuevas, siendo estas dos las más originales: la de arriba es un nuevo tipo de Cerebral Bore, que nos permite poseer a los enemigos y la de abajo es un potente cañón que deforma los escenarios y aleja a los enemigos.



El "gore" hace acto de presencia durante todo el juego, especialmente si usamos la nueva "Pistola Vampiro" sobre los enemigos.

La tercera entrega de «Turok» estrena nuevos protagonistas y culmina de manera BRILLANTE esta exitosa saga de shoot'em ups subjetivos.







Modos multijugador





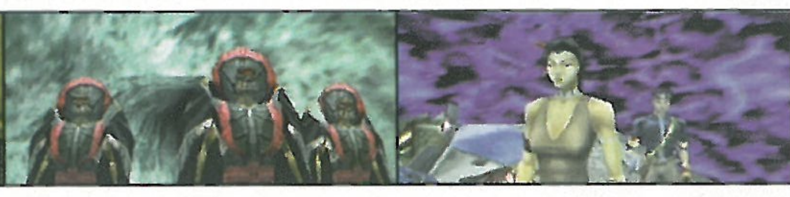
La experiencia acumulada en «Rage Wars» se deja notar en la gran variedad de modalidades multijugador que incluye «Turok 3», con arenas de batalla muy bien diseñadas. Su único defecto, al igual que en el cartucho anterior, son las ralentizaciones.











Multitud de escenas dialogadas (en inglés y sin subtítulos) hacen que la historia de este juego sea la más completa de toda la saga «Turok».

La apoteosis del horror






Acclaim ha creado los engendros más aterradores y destructivos jamás vistos en un shoot'em up subjetivo. Tanto por su enorme tamaño como por el salvajismo de sus ataques, los gigantescos jefes finales que siempre han caracterizado a esta serie resultan más peligrosos, espectaculares y mortales que nunca.



Como homenaje al primer capítulo de la saga, los dinosaurios vuelven a hacer acto de presencia con todo su salvajismo. Cuidado con ellos...




Los clásicos ítems amarillos tienen ahora más importancia, ya que además de darnos suculentos puntos de vida, sirven para ayudarnos a averiguar la dirección en la que tenemos que continuar.






partida cuando quisiéramos, haciendo que tuviéramos que repetir grandes partes de mapa cuando nos eliminaban. Todo eso se acabó en «Turok 3»: los mapeados se han reducido, eliminando zonas muertas para hacer más claro el camino y no tener que perder tanto tiempo dando vueltas. Los cinco niveles de que consta han sido a su vez subdivididos en multitud de pequeñas áreas, y al entrar en cada una podemos salvar la partida cuando así lo deseemos.

El desarrollo también ha sufrido cambios hacia un estilo más aventurero, lo cual no significa que no tengamos que seguir eliminando a centenares de enemigos con todo tipo de armas de nueva invención. Pero lo que es cierto es que se ha reducido la aparición de los mismos, dando más cabida a la exploración y haciendo que no estemos constantemente rodeados por agobiantes engendros, pero sí nos sintamos amenazados por su presencia, lo que aumenta la tensión del juego. Para terminar, el apartado gráfico es sensacional, gracias a la utilización del Expansion Pak, que proporciona unos escenarios muy realistas y con menos niebla que en los «Turok» anteriores, aunque en determinados momentos las ralentizaciones hagan acto de presencia.

En fin, que este «Turok», sin dejar de ser difícil, resulta mucho más asequible, equilibrado e interesante que los anteriores, máxime si tenemos en cuenta que la historia es la más completa de la serie y que todo está muy bien hilado mediante estupendas escenas pregrabadas. En este sentido, el único pero gran fallo es que se hayan quedado sin doblar ni subtitular.

Si a todo lo anterior le sumamos un modo multijugador muy bueno heredado de «Rage Wars» al que de nuevo sólo se le puede poner el "pero" de las mencionadas ralentizaciones, obtenemos un buen broche de oro para esta saga a la que esperamos ver pronto en Dolphin, donde a buen seguro volverá a convertirse en una referencia dentro de su género.

Rubén J. Navarro

Los nuevos protagonistas de la serie



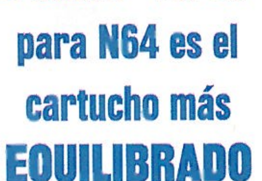




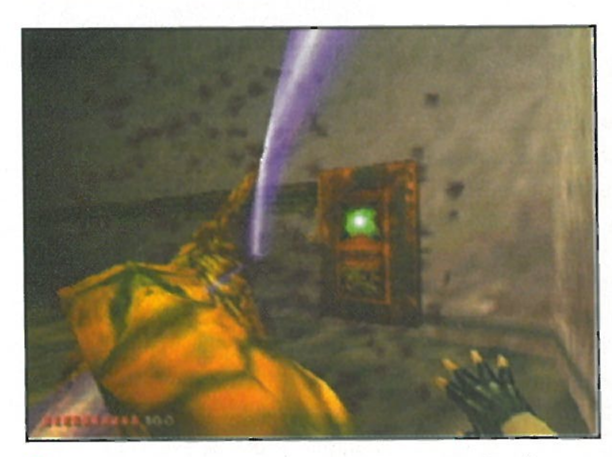


La trágica muerte de Joshua Fireseed ha obligado a dos familiares suyos, Danielle y Joseph, a tomar el relevo. Al principio del juego podremos elegir entre ambos, y esta decisión plantea dos estrategias distintas de juego. Danielle puede saltar más alto y utilizar un gancho de energía para auparse hasta lugares aparentemente inaccesibles, mientras que Jophep puede deslizarse por agujeros estrechos y usar armas de francotirador.





El último «Turok» para N64 es el cartucho más EQUILIBRADO de la serie.



La mecánica de este «Turok» es muy parecida a los anteriores, aunque ahora se le ha dado más importancia a los elementos de aventura que a los continuos combates.





Para incentivar al jugador a que investigue a fondo cada nivel, hay más de veinte códigos secretos esperando a que los descubramos poco a poco.





Alternativas: *Dentro de que sigue siendo un juego difícil, «Turok 3» es bastante más asequible que los dos anteriores, por lo que si preferís los retos complicados, podéis decidiros por «Turok» o, especialmente, por «Turok 2». Si buscáis acción más directa y también con grandes posibilidades multijugador, no dejéis de probar «Quake 2».*

Gráficos: 94

Con un estilo más parecido a «Rage Wars» que a los dos Turok anteriores, este juego presenta un excelente apartado visual con muy poca niebla y escenarios muy detallados, aunque no tienen la solidez de los de «Turok 2».

Sonido: 90

Tanto la música como los efectos de sonido son los mejores de esta trilogía. Una pena que las voces de las escenas pregrabadas se hayan dejado sin traducir, porque nos perdemos toda la historia.

Jugabilidad: 94

De nuevo nos encontramos con un apartado muy mejorado con respecto a los anteriores capítulos, en especial en los saltos. El nuevo y eficaz diseño de los niveles pone las cosas más fáciles a los que no sean unos "hachas" del pad.

Diversión: 95

Es un «Turok», lo que significa mucha dificultad y también mucha diversión. Pero en este caso, su equilibrio entre la extensión de los niveles y la cantidad de enemigos hace que estemos ante el más asequible y atractivo para todos.

Opinión:

Acclaim ha querido que esta despedida de la emblemática saga esté al alcance de todos los jugadores. Sigue siendo un estilo de shoot'em up difícil, pero poder salvar la partida en cualquier sitio os librará de esos momentos de desesperación de los anteriores. Aunque no alcanza la profundidad de juego de «Turok 2», es el más equilibrado y el más recomendable de la saga.

Valoración 94

El "Survival Horror" según Square

Square no ha querido permanecer al margen del género más exitoso del momento y, tomando como modelo los «Resident Evil», nos ofrece su primera incursión en el ámbito del terror.



El género del "Survival Horror" mantiene la hegemonía sobre el resto de estilos gracias principalmente a los esfuerzos de Capcom, que ha convertido su saga «Resident Evil» en paradigma del terror virtual. Otras compañías como Sony con «Chase the Express», o Crave con «Galerians», han intentado subirse al carro con resultados irregulares, y a ellos hay que sumar ahora este «Parasite Eve 2» de Square. Su primera parte, que jamás llegó a nuestro país, no pasó de ser un título secundario dentro del catálogo de la compañía nipona, pero aportaba un argumento de ciencia ficción muy interesante y un atractivo estilo de Rol puro y duro con tintes de terror. Aquel argumento, junto a las escenas cinemáticas, una parte del sistema de combate y la heroína protagonista, Aya Brea, son los únicos elementos que comparte «PE2» con su antecesor, porque la mecánica del juego ha cambiado para asemejarse a la de la cualquier «Resident».

Así, nos encontramos con fondos prerrenderizados de gran calidad, personajes grandes y bien diseñados que se mueven de maravilla, y un desarrollo de búsqueda de objetos y resolución de puzzles con una gran base de acción que consiste en eliminar a balazos a todo tipo de criaturas mutantes. Os suena ¿no?

No obstante, el argumento ideado por Square tiene el gancho suficiente como para situarse al margen de la saga de Capcom, ya que además el juego resulta muy atractivo gráficamente y bastante entretenido en cuanto a su desarrollo.



La inclusión de un punto de mira en los combates y el uso de poderes especiales que adquirimos a medida que avanzamos son dos elementos que hacen que «PE2» adquiera además cierta personalidad.

Por todo ello, estamos ante un buen Survival Horror, que aunque carece de ese toque genial de que hacen gala los «Resident», os mantendrá entretenidos durante las quince horas que se tarda en completarlo. Desde luego, para ser la primera la primera incursión de Square en este género, es un gran juego que os gustará sin duda alguna.

Rubén J. Navarro





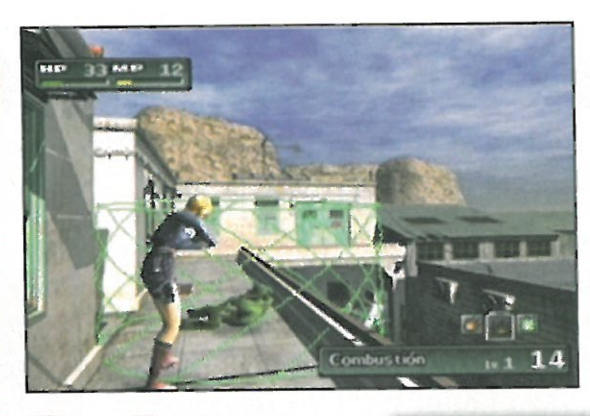
- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Square**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Un desarrollo muy aventurero





Como en la saga «Resident» nos vamos a encontrar con numerosos puzzles cuya resolución es imprescindible para seguir avanzando. Así, además de tener que activar los ya clásicos interruptores para abrir nuevas puertas y encontrar distintas llaves, tendremos que descifrar contraseñas o buscar objetos que encajen en un lugar determinado.



Cuando usamos un poder especial de las mitocondrias, la acción se detiene y aparece una retícula indicándonos el alcance de nuestro ataque.

El nivel gráfico del juego es muy alto, tanto por el detallismo de los fondos, como por el gran tamaño de los protagonistas y el aterrador aspecto de los mutantes.

Alternativas: *Dentro del género del Survival Horror, cualquiera de los tres «Resident» son vuestra mejor alternativa de compra. Si lo que os gusta es el tema de usar poderes especiales (y tenéis 18 años) también podéis probar con «Galerians».*





Square nos presenta un "survival horror" que se apoya en lo MEJOR del género para ofrecer un ENTRETENIMIENTO de primera.

Las escenas cinemáticas tienen una altísima calidad, y sirven para intensificar los momentos dramáticos.



Combates en tiempo real

Los combates se desarrollan de manera similar a los «Resident», con la salvedad de que contamos con una mirilla con la que seleccionar el blanco en cada momento. Sólo se detiene la acción cuando usamos algún poder especial, para poder seleccionarlo más cómodamente.





Gráficos: 93

Los fondos tienen una calidad altísima, al igual que los personajes. Luces en tiempo real sobre los modelos 3D, escenas cinemáticas y efectos de ataques especiales redondean aún más este brillante apartado.

Sonido: 79

Parece que Square no se decide a incluir voces en sus juegos y nos tenemos que conformar con otra aventura "muda". En general el sonido no está a la altura de otras producciones de la compañía japonesa.

Jugabilidad: 85

El control es muy similar a los «Resident», pero resulta menos preciso al utilizar el Dual Shock, haciendo que acabemos jugando con la cruceta analógica. Salvo por este detalle, permite que avancemos sin más complicación.

Diversión: 88

La trama es muy interesante y acaba enganchando (sobre todo a los que hayáis jugado al primer «PE»). Ofrece unas 15 horas de juego, más que suficientes para amortizar su compra.

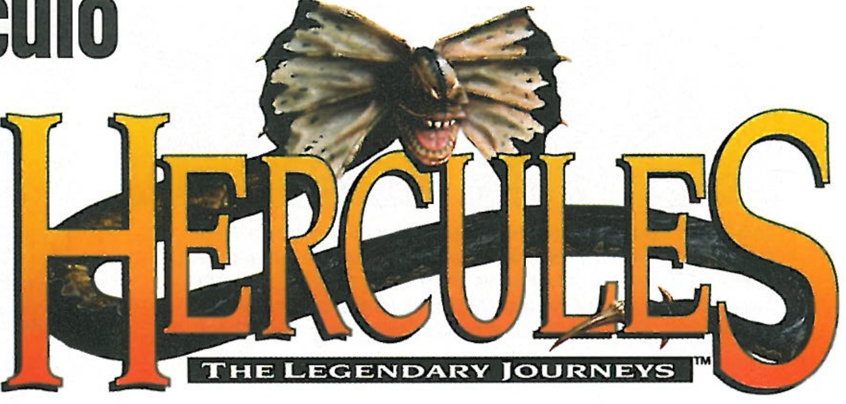
Opinión:

Square ha tomado los elementos clave de los survival horror y ha creado un muy buen representante al que le ha añadido un par de detalles de su cosecha que le dotan de cierta personalidad. Un atractivo argumento y un sistema de juego que ya ha demostrado su validez consiguen completar un gran juego. Una buena alternativa si ya habéis pulido la saga de Capcom.

Valoración 87

- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **Titus**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

A fuerza de músculo



Según la mitología griega, existió hace mucho tiempo un ser llamado Hércules, cuya ascendencia mitad humana, mitad divina, le concedía la fuerza de un dios, y a la vez el corazón justo de un hombre. ¡Vaya honor para los usuarios de N64 tenerlo por fin en su consola!

Después de haber visto un par de juegos sobre Xena y otros tantos con Supermán como protagonista, sólo quedaba por aparecer Hércules para completar la lista de juegos protagonizados por los héroes de las series televisivas de moda.

Titus ha sido la encargada del desarrollo del juego, en forma de una aventura de acción en 3D en la que el casi-todo poderoso Hércules debe usar su fuerza y habilidades mágicas (a medida que las va adquiriendo) para acabar con los enemigos que le salen al paso y resolver frecuentes puzzles.

En total son 12 los mundos que habrá que explorar, en algunos de los cuales tomaremos el control de 2 personajes adicionales con habilidades especiales.

Con este planteamiento, se puede pensar que estamos ante un juego bastante correcto, aunque contiene ciertos inconvenientes que le impiden meterse entre los grandes del género en N64.

Por un lado, el control es algo incómodo, un poco por culpa de la cámara y otro tanto debido a las animaciones, que parecen demasiado artificiales





(especialmente cuando Hércules corre, dando unas zancadas de unos... ¿20? metros cada una).

Por otro, está el problema del insistente vacío de los escenarios, muy amplios por otra parte, que provocan que perdamos demasiado tiempo cuando queremos ir de una zona del mapa a otra. Si tenemos en cuenta que se trata de un juego en el que abunda la necesidad de buscar objetos para abrir accesos, comprenderéis que en algunos momentos se haga bastante pesado el asunto.

«Hércules» es una aventura entretenidilla, que quizá guste a los fans de la serie, pero que no causará apenas impresión entre aquellos que hayan probado los "platos fuertes" de este género en N64.







Con el dinero que consigamos matando enemigos podremos adquirir varios tipos de magias que activaremos con los botones C del mando de control.

Gráficos:	75
Sonido:	72
Jugabilidad:	73
Diversión:	71

Opinión:

La verdad es que Hércules, aunque resulte paradójico, no parece destinado a subir al Olimpo de los juegos. El control es bastante mejorable, y no consigue transmitir demasiada emoción en los combates, ni un gran interés por los puzzles que nos aparecen. Es un juego amable, pero le falta esa "chispa" de los grandes.

Valoración 73

TOCA World Touring Cars™



SUBARU








HARDCORE GLOBAL RACING

Piensa en el mundo. Piensa en la gloria. Piensa en TOCA World Touring Cars.™ Desde Cataluña a Suzuka, da la vuelta al planeta y mide tu habilidad en las carreras más apasionantes que te puedas imaginar. 23 circuitos reales de 5 continentes. Más de 40 coches diferentes y 14 de ellos en la pista a la vez para recibir una buena descarga de adrenalina.

TENSIÓN PELIGRO MASACRE SUPERVIVENCIA GLORIA

"Codemasters se supera a si misma y nos ofrece un título de velocidad que destaca tanto por su calidad como por una gran jugabilidad"
Hobby Consolas

10/10	94%	94%
PlayStation Magazine UK	Hobby Consolas	Super Juegos



GENIUS AT PLAY

Alerta máxima en versión jugable

CHASE THE EXPRESS

«Galerians» y «Parasite Eve II» han venido a cuestionar el reinado de «Resident Evil» en el terreno de los "survival horror", y ahora, por primera vez, es la propia Sony quien se atreve a abordar este género con un espectacular argumento que se sale de las pautas marcadas por la serie de Capcom.





Para abrir de una vez por todas las aventuras de acción a un género distinto del terror, los muchachos de Sony han optado por cubrirse las espaldas mezclando hábilmente los ingredientes de acción de cualquier juego de espías con el característico componente de investigación de las aventuras. ¿El resultado? Un compacto un interesante que, repitiendo secuencias de otros títulos –como la carrera sobre el tren de «Syphon Filter 2»- consigue mantener cierta atmósfera de tensión, aunque sin lograr eliminar por completo la sensación de que podía haber llegado a mucho más.

Esto es así debido a un apartado gráfico que, a la generación tridimensional de los escenarios, en la línea de «Dino Crisis», opone un aspecto visual un tanto primitivo. La cámara se mueve de un modo brusco, con el inconveniente añadido de generar puntos ciegos en la mayoría de las estancias. Nuestro personaje, aunque bien realizado, sufre además unas animaciones un tanto "robóticas". De todos modos, una vez que nos hagamos con los controles, que lucen un repertorio de movimientos poco habitual, podemos perdonar estos defectos y sumergirnos en un clásico argumento de intriga en el que nuestro papel, como único agente sobre el tren, es liberar a los rehénes y acabar con los terroristas antes de llegar a París. Sin embargo esta trama tan atractiva sufre algunos altibajos por culpa del escaso número de personajes que encontramos a bordo y la inevitable repetición de escenarios.

Con todo, nos encontramos ante el comportamiento enemigo más realista e inteligente que hemos visto en un juego de este tipo, ya que los terroristas no sólo abanderan un estilo de combate acorde con nuestro nivel, sino que inventan tretas (como el ataque por la espalda con un cuchillo) y coordinan sus acciones, sin duda el mejor modo de conseguir que el constante ir y venir por las mismas estancias no se haga pesado.

Al final, sólo nos queda lamentarnos por la sencillez de los puzzles, ya que la trama y la novedad de algunas situaciones, justifican esta interesante alternativa a los consagrados títulos de terror.

David Martínez





- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**



Un poco de acción





Un personaje capaz de saltar y agacharse y algunos escenarios en los que debemos sortear obstáculos, añaden mayores dosis de acción al juego.

Sony nos ofrece una ATRACTIVA mezcla de ACCIÓN e investigación muy cinematográfica.



La resolución de puzzles mantiene la escuela inaugurada por «RE»: llaves, interruptores y combinaciones.







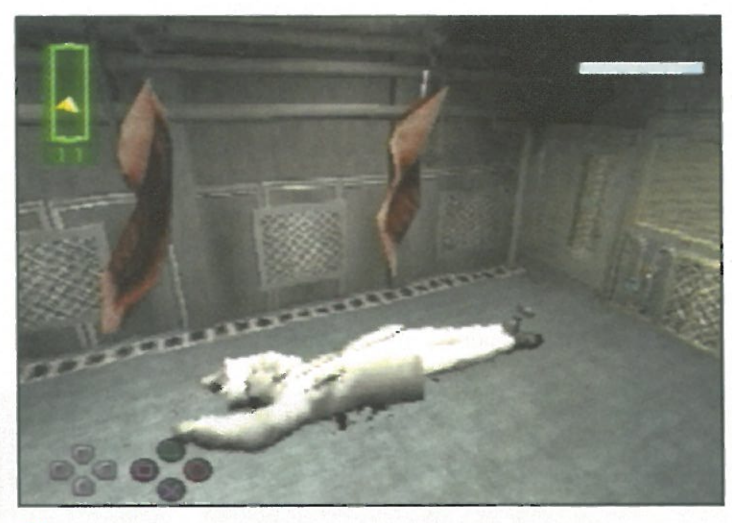
Alternativas:

Cualquiera de los 3 «RE» gana por la mano a la intentona de Sony, aunque si preferís las secuencias de acción, mejor decantarse por «Syphon Filter 2».





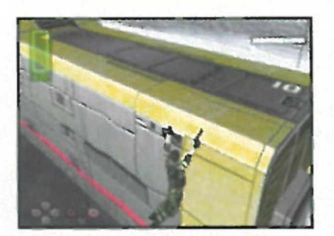
Aunque podremos conversar con algunos pasajeros, al final se echa en falta un mayor número de personajes que intervengan en la aventura.



En cualquier momento del juego podemos acceder a una vista en primera persona para investigar los detalles de cada estancia.

¡Pasajeros al treeeen!





Uno de los elementos más novedosos de la aventura son los niveles que se desarrollan sobre el techo del tren, aunque la espectacularidad de estas secuencias se pierde, en parte, debido a unas animaciones un tanto bruscas del protagonista.

Gráficos: 80

Los escenarios 3D quedan malogrados por un juego de cámaras desafortunado, mientras que las flojas animaciones son culpables de que los personajes, bien realizados, no luzcan como se merecen. Buenos, pero irregulares.

Sonido: 83

El constante traqueteo del tren y un doblaje no especialmente conseguido restan enteros a un buen repertorio de melodías.

Jugabilidad: 87

El clásico control de «RE», revisado con un sistema de disparo mediante punto de mira, y con las nuevas posibilidades de agacharse y rodar sobre sí mismo. Además, a lo largo del juego podremos utilizar todo tipo de armas y dispositivos especiales.

Diversión: 84

Aunque la resolución de puzzles resulta demasiado sencilla, el inteligente comportamiento de los enemigos y un argumento muy elaborado consiguen hacernos olvidar las aventuras de terror por un momento.

Opinión:

Los pequeños defectos en el apartado técnico y una mecánica de juego un tanto repetitiva han evitado que «Chase the Express» consiga hacerse un hueco entre los grandes títulos del género. Sin embargo su vanguardista combinación de acción y "survival horror" es suficiente para "picar" nuestra curiosidad, y además cuenta con un atractivo argumento y una IA de los enemigos muy conseguida.

Valoración 84

También nos encanta en PlayStation

Que se preparen Crash, Spyro y compañía, porque Rayman vuelve a reinar en PlayStation tras varios años de ausencia, con la conversión directa de uno de los mejores plataformas vistos en cualquier sistema. Diversión para todos garantizada.



Con «Rayman 2», Ubi Soft ha conseguido una de esas raras joyas del entretenimiento lúdico que recaban críticas unánimes por parte de los profesionales y divierten a todo tipo de usuario, con independencia de su edad. Ya os hemos hablado de sus virtudes al comentar las versiones de Nintendo 64 y Dreamcast y nuevamente tenemos que reiterar las alabanzas al referirnos a esta de PlayStation. Porque la conversión ha sido realizada de manera tan perfecta que, mientras lo jugábamos, apenas podíamos notar la diferencia con las dos anteriores. Y eso, teniendo en cuenta que hablamos de un juego que proviene de los 64 y 128 bits, es todo un halago.

La inmensa jugabilidad, los gráficos que parecen sacados de una película de dibujos animados, la simpatía y el carisma de los personajes y la abrumadora variedad de retos siguen ahí, recreados con maestría en una consola a la que todavía estamos por encontrarle los límites. Por si todavía hay por ahí algún despistado que no sepa de que va este juegazo, os recordaremos que nuestro héroe tiene que liberar a su planeta de unos piratas espaciales, y para ello tiene que recorrer más de 20 niveles llenos de plataformas y sencillísimos puzzles. La clave está en la planificación del ritmo de juego, que tan pronto nos coloca a lomos de un cohete, como nos encontramos combatiendo a tiros con los piratas o haciendo surfing sobre una serpiente marina.

Técnicamente, tan sólo hay que reseñar que el sistema de cámaras presenta algunos fallos, ya que hay momentos en los que el escenario no gira con la suficiente rapidez, y otras en las que nos gustaría girar la vista para obtener una mejor perspectiva y la consola no lo permite. Pero os aseguramos que una vez metidos en el juego la cosa se puede pasar por alto sin problemas.

En fin, que sólo nos resta darle una vez más nuestra enhorabuena a Ubi, que ha conseguido que «Rayman 2» se coloque entre los mejores plataformas de PlayStation. Imprescindible en tu colección.

Rubén J. Navarro



Los interruptores son la mayor complicación que vais a encontrar en este juego. Pues eso, que es sencillísimo.



Un detalle más de la calidad gráfica de este «Rayman 2», que luce al nivel de las versiones de N64 y Dreamcast.

De las tres versiones del juego, esta es la única con voces durante las estupendas escenas animadas.







- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **6.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**



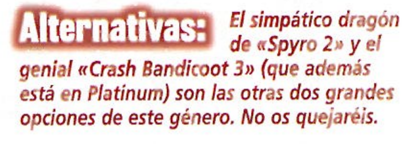


¡Cómo se mueve nuestro amigo!

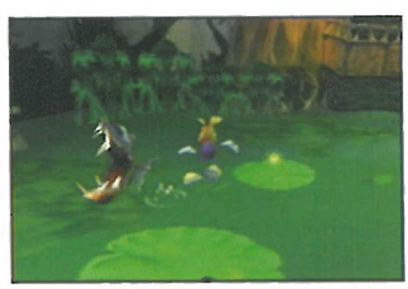




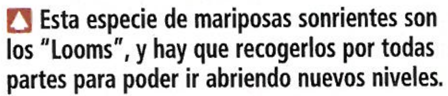

Nuestro protagonista es un prodigio de animación, que tan pronto corre y salto como trepa por lianas, se balancéa en looms de color rosa o utiliza sus orejas como si fuera un helicóptero para planear sobre obstáculos. Su habilidad más importante es la de lanzar bolas de energía para activar interruptores y pelear.

Alternativas: *El simpático dragón de «Spyro 2» y el genial «Crash Bandicoot 3» (que además está en Platinum) son las otras dos grandes opciones de este género. No os quejaréis.*



«Rayman 2» ha logrado convertirse también en PlayStation en REFERENCIA obligada dentro del género plataformero.

Esta especie de mariposas sonrientes son los "Looms", y hay que recogerlos por todas partes para poder ir abriendo nuevos niveles.

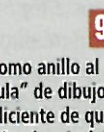






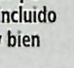






Gráficos: 95

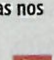
No salimos de nuestro asombro viendo cómo han conseguido recrear las fantásticas texturas y secuencias de N64 y DC. Un trabajo excepcional por parte de Ubi.



Sonido: 94



La música encaja como anillo al dedo a esta "película" de dibujos animados, con el aliciente de que para esta versión sí se han incluido voces (en castellano), y muy bien dobladas, por cierto.



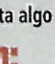
Jugabilidad: 94



Manejar a Rayman es una auténtica delicia, hasta tal punto que en algunas fases resulta todavía más jugable que en DC y N64. Una lástima que haya momentos en que las cámaras nos juegan malas pasadas.

Diversión: 94

Como las películas de Disney, su desarrollo atrapa por igual a mayores y pequeños por la variedad de situaciones y la simpatía que destila. Su única pega es que resulta algo corto.



Opinión:

Estamos ante uno de esos juegos que enganchan a cualquier jugador, independientemente de su edad. Su magistral apartado gráfico se une a una diversión pura y sin complicaciones lograda gracias a una tremenda jugabilidad y un excelente planteamiento de los niveles, que hará que no os separéis de la consola hasta que lo terminéis. Lástima que precisamente eso, su duración, no sea muy alta, pero... ¿es que acaso eso importa demasiado?

Valoración 94



Olvidaos de los sesudos juegos de estrategia, con batallas cruciales y largos turnos. Psygnosis ha tomado este género como excusa para ofrecernos un producto original y diferente. Aquí no sólo vais a encontrar acción a raudales, sino un juego para morirse... de risa.

¡Te vas a enterar, enano!

TEAM BUDDIES

El juego que protagonizan estos simpáticos monigotes no es, ni mucho menos, un juego de estrategia como los demás. Y es que algunos aspectos jugables, varias opciones y modos y un sentido del humor realmente fuera de lo común lo convierten en todo un "revolucionario" de la estrategia.

Porque ocurre que, aunque presenta características comunes con otros juegos del género, como la necesidad de construirnos nuestras propias armas, los vehículos e incluso la aparición del resto de miembros del ejército (en este caso, con un máximo de 4 buddies), la presencia de una acción constante hará que en algunos momentos creamos estar jugando a todo un salvaje shoot'em up.

ESTRATEGIA MUY DINÁMICA

Básicamente, en Team Buddies se enfrentan de 2 a 4 equipos de buddies. Cada uno cuenta con una base propia y un pequeño panel sobre el cual se deben colocar unas cajas que van apareciendo sobre el escenario. Según el número y la disposición de las cajas que pongamos, construiremos armas, vehículos o crearemos a otros miembros de nuestro ejército. Nosotros controlamos directamente a uno de los buddies, aunque también podemos dar determinadas órdenes a los demás. Con todo esto, nos introducimos en más de 20 fases en las que se nos pedirá que acabemos con el enemigo, que capturemos unas ovejas antes que ellos y otras misiones a cada cual más alocada. Lo mejor de todo es que en la práctica el juego es muy dinámico, de forma que será muy habitual que nos sorprendan situaciones como una emboscada enemiga mientras nos las prometíamos muy felices construyendo un tanque. En estos casos, el sentido de la estrategia se sustituye por una frenética batalla donde a veces la huida es el único camino para sobrevivir.

A todo esto hay que unir un sentido del humor muy acusado, que tiene su mejor expresión en las ocurrentes frases de los buddies (imitando acentos "pijos", argentinos, etc.) y en sus desenfadadas formas de caer eliminados.

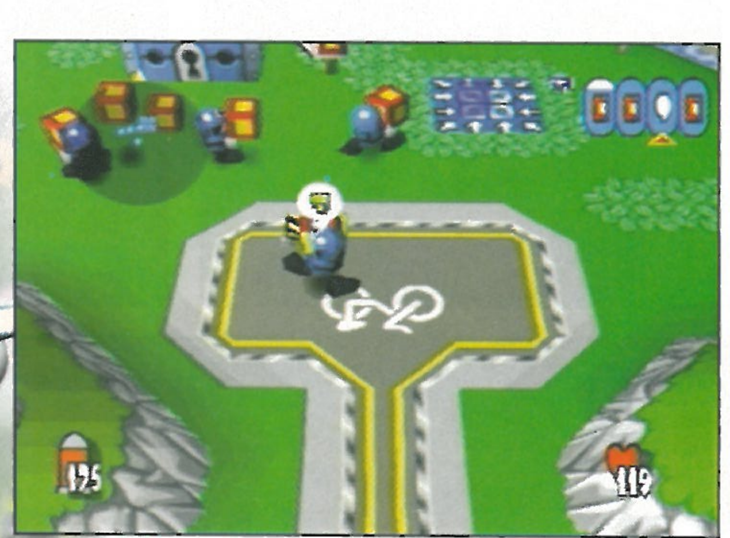
Puede que los "grandes" de la estrategia tengan un desarrollo más sesudo, pero este juego resulta tan tremendamente divertido que compensa con creces sus posibles limitaciones en la estrategia.

Roberto Ajenjo









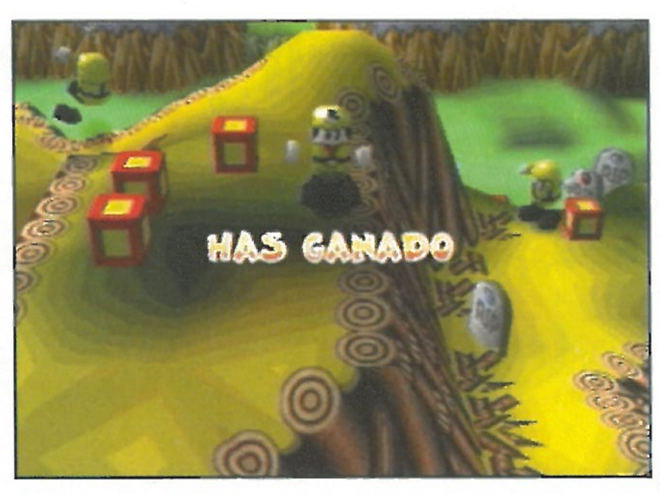
- Tipo: **Estrategia/acción**
- Compañía: **Psygnosis**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Prácticas virtuales





El entrenamiento virtual será aconsejable para aprender las múltiples y necesarias funciones que son capaces de realizar los buddies.



«Team Buddies» rompe con los tópicos de la ESTRATEGIA apostando con descaro por la ACCIÓN y las situaciones más alocadas y DIVERTIDAS.



Aunque nos arriesgamos a perder tiempo construyendo, podemos usar un buen montón de cajas para crear vehículos más destructivos.



Cuando lo deseemos, podemos cambiar el control de un buddie a otro que esté mejor preparado para luchar.



Para construir lo que necesitemos hay que llevar las cajas hasta la cuadrícula azul. Según cómo las coloquemos, aparecerá un tipo de objeto u otro, algo que tendremos que pensar de antemano.

Modo multijugador: la locura







El juego permite participar hasta a 4 jugadores simultáneos, con unos modos especiales a cual más divertido: un partido de fútbol-bomba, recoger animales, todos contra todos o un modo al estilo "capturar la bandera".



Alternativas: *El mes pasado salió un juego similar, «Marranos en Guerra», divertido aunque más simple que «Team Buddies». La otra opción, mucho más seria, sería el popular «Red Alert».*

Gráficos: 80

Aunque los personajes son muy simpáticos, la tónica general en cuanto a gráficos es la sencillez. Tienen mucho colorido, pero las texturas son excesivamente simples.

Sonido: 92

La marchosa música disco de los menús, y sobre todo las desternillantes voces de los buddies, completan un apartado sonoro realmente fantástico.

Jugabilidad: 87

Con sólo darnos una vuelta por el tutorial aprenderemos rápidamente todas las acciones que los buddies pueden realizar, por lo que el control no será problema, aunque la dificultad de las fases es más bien alta.

Diversión: 89

Es su punto fuerte, pues combina momentos de pura estrategia con otros de acción desenfrenada, todo con un aire muy simpático y jovial. Los modos multijugador están muy bien concebidos.

Opinión:

Ha sido una grata sorpresa encontrarnos con un título que, manteniéndose dentro del género de la estrategia, ha conseguido alcanzar unas cotas de acción muy elevadas. Y es que, aunque es necesario dedicarse a construir y organizar nuestras tropas, como en cualquier otro juego de estrategia, en «Team Buddies» se nos obliga a ir siempre a toda velocidad para evitar que se nos eche encima el enemigo antes de estar preparados para enfrentarnos a ellos. Os repetimos que pasar fases no suele ser cosa del primer intento, pero en cuanto le cojáis el truco no podréis dejar de jugar.

Valoración 86

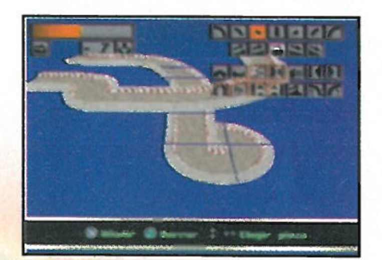
- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Borrón y cuenta nueva

RE-VOLT 2: RC's Revenge

Por fortuna, Acclaim ha decidido comenzar desde cero para retomar sus carreras de coches a escala, y se apunta a la moda de la velocidad más desenfadada con una secuela que, del primer «Re-Volt», sólo conserva el nombre.





Al igual que en la primera parte, las opciones se completan con un modo multijugador para 2 participantes y un sencillo editor.

Puede que el éxito alcanzado por la avalancha de títulos de "carreras locas" que ha inundado PlayStation durante los últimos meses haya sido el motivo que ha empujado a transformar el estilo de simulación del primer «Re-Volt» en un innovador representante de aquel género. De cualquier modo, este cambio en el desarrollo ha servido para mejorar el juego original en todos sus aspectos, empezando por un control mucho más sencillo, especialmente a los mandos de una lancha, que se beneficia de unas colisiones menos realistas, pero también menos molestas que antes.

Los que conozcan el primer juego también van a sorprenderse con el arriesgado diseño de los escenarios. Si «Re-Volt» apostaba por la escala real y las ambientaciones "cotidianas", «RC's Revenge» se nutre de unas cuantas localizaciones fantásticas, mucho más acordes con la conducción salpicada de items y atajos secretos del juego. Unos niveles que además permiten la participación simultánea de 8 corredores (el doble que en el primer juego) y que, pese a su amplitud, han superado los problemas de niebla en el horizonte. La construcción de los coches (con efectos de luz en tiempo real sobre la carrocería) también ha huido del realismo de la primera parte. A los típicos modelos teledirigidos se unen nuevos vehículos, como escavadoras, furgones o lanchas, aunque quizá sea éste el apartado peor parado si se compara con otros títulos del género

Además, ahora contamos con un resultón modo para dos 2 jugadores y un catálogo de armas menos contundentes, y por tanto más equilibrado.

En cualquier caso, se trata un juego largo y con la justa dificultad para mantenernos "enganchados" durante bastante tiempo.



El principal atractivo de esta secuela es la posibilidad de controlar diferentes vehículos, en lugar de los típicos coches por radiocontrol.

Gráficos:	79
Sonido:	81
Jugabilidad:	82
Diversión:	80

Opinión:

Si bien se ha perdido el atractivo de la simulación, las notables mejoras técnicas de y las posibilidades que ofrece la competición con diferentes vehículos justifican sin duda una secuela que además es mucho más jugable y entretenida, aunque también sufra ahora mayor competencia.

Valoración 80


SÓLO LOS QUE MÁS PEGAN LLEGAN A PLATINUM.
FINAL FANTASY VIII
SQUARESOFT
PlayStation
TARZAN
PlayStation
PlayStation
Los mejores juegos de PlayStation por sólo 3.990 ptas.
(precio estimado)
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es
"PlayStation" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.

Una sorpresa muy agradable

Si pensabas que ya ningún juego de PlayStation iba a sorprenderte, prepárate a abrir bien la boca ante el último trabajo de Sony: «Terracon». ¿Que no te suena? Descuida, lo hará…





Con «Terracon» nos encontramos antes una de esas escasas pero refrescantes ocasiones en las que un juego del que apenas se ha oído hablar y del que en principio no se espera nada especial se revela como un título a tener muy en cuenta.

Su argumento es bastante original y gira alrededor de una gigantesca nave-computadora llamada Terracon que se ha rebelado contra la raza alienígena que la creó. Tras destruir el planta natal de ésta, amenaza con destruir también los nueve planetas que ella misma había ayudado a convertir en habitables (esto es, a "terraformar"). Tu misión como único superviviente de esta raza será, lógicamente, frustrar los planes de Terracon viajando por diferentes territorios dentro de cada planeta, combatiendo contra auténticas hordas de robots mientras buscas las nueve llaves que activarán las defensas de misiles y expulsarán a Terracon.

ELEMENTOS ESTRATÉGICOS

«Terracon» posee todos los elementos imprescindibles en cualquier shoot'em up que se precie: multitud de enemigos, acción a raudales, power ups… pero al mismo tiempo cuenta con otra serie de características que lo acercan, en cierto modo, al género de la estrategia. Para empezar cada uno de los 32 niveles del juego está planteado como una elaborada misión militar y, por lo tanto, antes de acometerla tendremos que estudiar un detallado informe de la situación y de los objetivos. Además, a lo largo de todos los niveles del juego iremos encontrando una serie de objetos formados por una "malla de alambre" que podremos hacer sólidos disparándoles con la misma pistola que usamos para acabar con los enemigos, lo que nos obligará a controlar en todo momento nuestro nivel de energía así como a considerar dónde y cuándo resultará más ventajoso emplearla.

Pero si el planteamiento es original, lo que resulta sorprendente es su potencia gráfica. Utilizando un motor totalmente novedoso, se ha conseguido crear unos escenarios gigantescos de un realismo impresionante y en los que la distancia de visión alcanza, literalmente, kilómetros de paisaje sin el menor asomo de niebla. Esto se combina además con unos efectos luminosos espectaculares que llenan la pantalla de brillos y explosiones sin ralentizar la acción en absoluto y con un sistema de pausa perfecta "a lo Matrix" que nos permite congelar la acción en cualquier momento y girar la cámara alrededor de ella para estudiarla desde todos los ángulos.

Resumiendo, nos encontramos ante uno de esos juegos que sorprendentes, que sin apenas ruido son capaces de lograr altos niveles de calidad. No lo paséis por alto porque seguro que os gusta.

Jorge Portillo





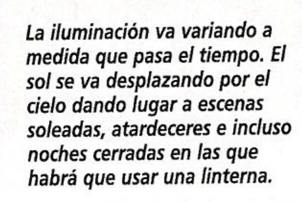
Tipo: **Shoot'em Up**
Compañía: **Sony**
Distribuidora: **Sony**

Precio: **4.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Iluminación







La iluminación va variando a medida que pasa el tiempo. El sol se va desplazando por el cielo dando lugar a escenas soleadas, atardeceres e incluso noches cerradas en las que habrá que usar una linterna.



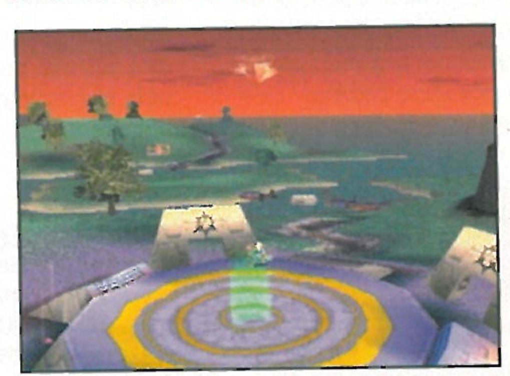
A veces podremos montar en vehículos, como esta lancha que nos permitirá viajar de una isla a otra.

Alternativas:

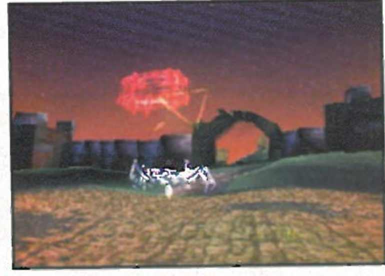
La mezcla de géneros de «Terracon» lo convierten en un juego singular y hacen muy difícil encontrar una alternativa similar.

Estamos ante un juego que sorprende por su ORIGINAL propuesta y por su extraordinario acabado GRÁFICO.





Desde los puntos elevados del paisaje podremos ver los extremos más alejados del nivel con una claridad asombrosa.



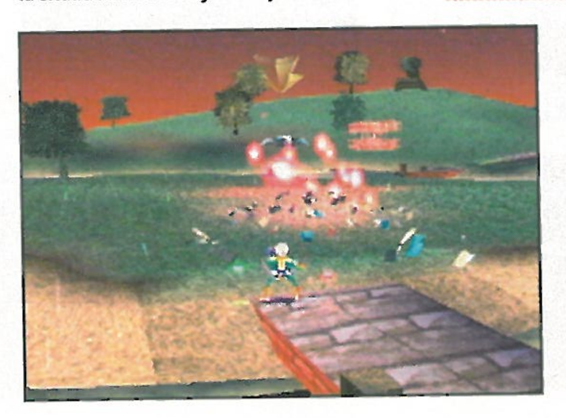
Enemigos de hojalata





La variedad de los enemigos en «Terracon» es enorme. Es cierto que todos ellos son robots, pero los hay de tantos tipos y tamaños como puedas imaginar: centinelas voladores, kamikazes, robots arácnidos, naves de transporte, de extracción de energía...

Al principio de cada misión se nos ofrecerá un detallado informe indicándonos la situación del nivel y los objetivos.





Gráficos: 90

Sin duda lo mejor del juego. Tanto los efectos luminosos como la abrumadora distancia de visión aprovechan muy bien la capacidad de PlayStation y convierten a «Terracon» en un espectáculo visual de primera.

Sonido: 80

La música es adecuadamente variada y además va cambiando de acuerdo a la situación en la que se encuentre la aventura. Los efectos, aunque algo escasos, son de la suficiente calidad.

Jugabilidad: 79

Quizá el único aspecto que flojea un poco. Al principio puede resultar algo confuso el control del personaje principal, sobre todo debido a lo rápido que se mueve y los problemas de la cámara para seguirle. No obstante este inconveniente se puede solventar con algo de práctica.

Diversión: 87

La mezcla de géneros de «Terracon» lo convierten en una propuesta muy original y refrescante. Además el juego es suficientemente largo y variado como para garantizar muchísimas horas de juego.

Opinión:

Afortunadamente «Terracon» no es sólo una "cara bonita" sino que también es un juego muy entretenido y absorbente. Aunque es un poco más complejo que el shoot'em up medio, precisamente por eso también resulta mucho más satisfactorio. Su entretenido desarrollo y el espectáculo visual le convierten en una opción a tener en muy cuenta.

Valoración 85



El superhéroe más famoso de la historia ha utilizado su tela de araña para saltar del cómic a PlayStation y protagonizar una nueva y divertida aventura. ¡Aquí llega vuestro amistoso vecino Spiderman!

Haciendo honor al cómic

SPIDER-MAN

Si hay un superhéroe que haga disfrutar generación tras generación a los amantes de los cómics, ése es sin duda Spiderman, buque insignia de la compañía Marvel creado hace más de 30 años por los geniales Stan Lee y Steve Ditko.
Dada la solera del personaje, Activision tenía ante sí la difícil tarea para trasladar la simpatía y diversión de los cómics a este juego de PlayStation, y lo ha conseguido de sobra.
Como ya sabréis, Peter Parker, el periodista que se oculta tras la máscara, disfruta de los poderes arácnidos que le proporcionó la picadura de una araña radiactiva, que le permiten trepar por las paredes, lanzar telas de araña y derrotar con su fuerza sobrehumana a cuantos enemigos se le pongan por delante. Pues todas estas habilidades las vais a encontrar perfectamente reflejadas en este beat'em up de variado desarrollo, donde tan pronto saltaréis de edificio en edificio con ayuda de las telarañas, como entraréis en las cloacas de Nueva York en busca de Venom, o asaltaréis el "Daily Buggle" para evitar que J. J. Jameson caiga en las garras del Escorpión.
Por supuesto, mientras tanto habrá que eliminar a mamporro limpio a todos los "hampones" que nos salgan al paso, trepar por las paredes para ocultarnos, y solucionar pequeños puzzles que nos abran camino.
Por su variado ritmo de juego, la sencillez de control y la fidelidad con que recrea las historias del cómic (hay invitados sorpresa como Daredevil o la Gata Negra), podemos afirmar que «Spiderman» es un gran juego que hace honor al personaje. Sólo se le puede achacar que resulta un poco corto y que no está doblado, pero por lo demás os lo recomendamos sin reservas.

Rubén J. Navarro



El juego alterna diferentes tipos de fases, desde exploración de edificios a combates continuos, pasando por solucionar pequeños puzzles.



Dotado de la fuerza proporcional de una araña, nuestro héroe puede realizar multitud de golpes durísimos y piruetas con los que dejar fuera de combate a sus enemigos.









- Tipo: **Beat'em up/ Acción**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

¡Usa tus poderes arácnidos!









Las habilidades de Spiderman están recreadas a la perfección: el sentido arácnido nos avisará cuando haya peligro cerca, la telaraña nos permitirá balancearnos por los rascacielos de Nueva York y atrapar a los enemigos, y por último también podremos trepar por techos y paredes.



Alternativas: *Al no ser un beat'em up puro, ya que no se limita a los combates, resulta difícil encontrar una alternativa a «Spiderman». El más parecido que hemos hallado es el reciente «Jackie Chan», aunque su desarrollo es más pausado.*

Un buen número de secuencias dialogadas ilustran la historia de este cómic virtual de nuestro Spidey.

Los Super-Villanos







Rhino, el Escorpión y Venom son los tres jefes finales a los que vais a tener que derrotar en esta aventura de Spidey.



«Spiderman» es tan DIVERTIDO como el cómic, aunque algo CORTO





Cuando la cámara se sitúe cerca de Spiderman, nuestro héroe se volverá translúcido para que veamos mejor.

Gráficos: 86

El motor gráfico es muy bueno, permitiendo que la cámara cambie sin apenas problemas al trepar por las paredes. Sin llegar a deslumbrar, los escenarios reflejan muy bien el ambiente de las aventuras impresas, aunque hay fallos de clipping.

Sonido: 85

El propio Stan Lee, creador del personaje, hace de narrador con el mismo estilo de los bocadillos de los cómics. Por desgracia, no le ha dado tiempo a aprender español, por lo que el tema pierde parte de su gracia. El resto de efectos sonoros son estupendos.

Jugabilidad: 91

Los movimientos de Spiderman son sensacionales y resulta sencillísimo controlarlos. Uno de los títulos más jugables que hemos probado.

Diversión: 86

Tiene toda la ambientación y diversión de la mejor historia de nuestro trepamuros favorito, aunque al igual que los cómics, lo bueno se acaba pronto ¡Estaréis, como quien dice, deseando que llegue el mes que viene para comprar el siguiente número!

Opinión:

Como fan de Spiderman desde hace más de 20 años, tengo que deciros que este variadísmo beat'em up me ha encantado, pero también me ha sabido a poco por su duración. El tema de la falta de doblaje también le resta un par de décimas, pero desde luego, es un juego con el que os lo vais a pasar en grande, sobre todo si os gusta este entrañable superhéroe. ¡Excelsior!

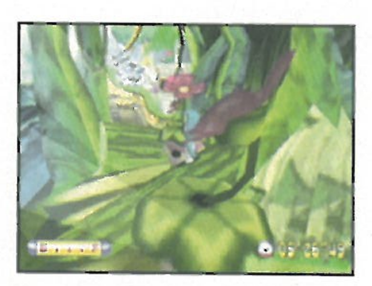
Valoración 87

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Clave**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

No apto para menores

Si buscas un plataformas para los más pequeños, puede parecer que este juego es la respuesta. Mucho nos tememos que no es así…





En ésta imagen tenéis un ejemplo de la mala colocación de la cámara. Premio para el que encuentre a Neo.

El último juego de la compañía Crave demuestra una vez más que los videojuegos, al igual que los libros, no deberían ser juzgados por su portada, y es que su aspecto infantil encierra un desarrollo mucho más complejo de lo podría esperarse.

El protagonista del juego es Neo, un robot con cabeza de imán cuyo aspecto es una mezcla entre un pitufo y un Teletubby, que tiene que defender el parque de atracciones Pao Pao contra el ataque de la banda Pinki. La líder de la banda, una niña de dos años que se desplaza sobre un flotador con forma de patito rosa, ha sembrado el parque de trampas mortales y peligrosos robots. Inocente, ¿verdad?

Las complicaciones comienzan con el sistema de juego, basado en la habilidad del protagonista para generar campos magnéticos positivos o negativos. Al igual que en la vida real, dos campos de diferente signo se atraerán y dos iguales se repelerán. Así, generando el campo apropiado, podremos atraer o repeler a los robots enemigos, saltar "repeliéndonos" sobre plataformas o adherirnos a objetos voladores. Aunque este planteamiento es muy interesante, tener que pensar antes de cada enemigo o salto qué campo debes generar, resulta una tarea compleja y nada intuitiva, que además ralentiza el ritmo de juego. Además, si bien su calidad gráfica es francamente buena, posee un control impreciso a la hora de calibrar los saltos, y una cámara que suele situarse demasiado cerca o demasiado lejos de la acción.

En resumen, su elevado nivel de complejidad lo aleja del público infantil al que en principio va dirigido, mientras que su "acaramelado" aspecto lo distancia de un público más experto al que sí que podría haber interesado.



Aquí podéis ver claramente el tema del imán: si creamos un campo rojo sobre una plataforma del mismo color salimos disparados hacia arriba.

Durante el juego se alternará la vista posterior con la vista lateral.



Gráficos:	83
Sonido:	80
Jugabilidad:	65
Diversión:	67

Opinión:

El principal problema de este juego es el de no haber logrado calibrar la dificultad de su mecánica para el público infantil al que iba dirigido. Demasiado "inocente" para los mayores y muy complicado para los pequeños es su mejor definición. Una pena, porque el planteamiento de los imanes es sumamente original.

Valoración 68



Larga vida y... "dificultad"

La simulación espacial nunca había tenido gran aceptación entre los usuarios de consola... hasta ahora. Ambientado en la serie más prolífica de la ciencia ficción, el último trabajo de Activision recupera los mejores combates estelares en la línea de «Colony Wars» y los eleva a un nivel superior de acción y velocidad.



Puede que, a primera vista, estas pantallas no parezcan más que otra entrega de la serie «Colony Wars», sin embargo la veterana tripulación del U.S.S. Enterprise ha dejado a un lado sus anteriores incursiones en el terreno de las aventuras y los juegos de rol para protagonizar un simulador espacial alejado de todo lo que hemos podido jugar anteriormente.
Desde que tomamos los mandos de nuestro caza descubrimos que el estilo de juego se aleja de la simulación para entrar en el terreno de los shoot'em up, logrando un ritmo trepidante y una diversión casi sin precedentes en su género, aunque hay que puntualizar que su nivel de dificultad es muy alto, y no precisamente por los controles.

Nuestra nave se pilota gracias al mismo sistema de los juegos de Psygnosis: aceleración y rotación en los botones L y R, control analógico de la dirección y el sistema de disparo habitual, aunque se ha introducido un nuevo dispositivo de fijación de objetivos que nos permite colocarnos en la cola de una nave enemiga hasta su destrucción. Gracias a esta ayuda, podemos centrarnos en completar las variadas misiones, que van desde el asalto a un cubo Borg (una especie de Estrella de la Muerte) hasta la escolta de un convoy espacial o el combate en la superficie de un planeta. En la mayoría de las ocasiones, esto se concreta destruyendo todo lo que se mueva a un ritmo frenético que no nos dejará parpadear una sola vez debido a la alta dificultad del juego. De hecho los jugadores menos expertos pueden echarse atrás después de comprobar la exagerada habilidad necesaria para superar los niveles de práctica, aunque merece la pena perseverar porque tras las primeras partidas «Star Trek Invasion» se descubre como uno de los juegos de combate espacial más entretenidos que hemos probado.

Aunque detalles como la falta de traducción (en un juego en que es esencial seguir las órdenes que recibimos por radio) juega en su contra, por su trepidante desarrollo estamos ante uno de los mejores shoot'em up de PlayStation. Si quieres ver lo que se siente a los mandos de una Valkyria, y estás dispuesto a repetir una y otra vez esa misión tan difícil, «Star Trek» está hecho para ti.

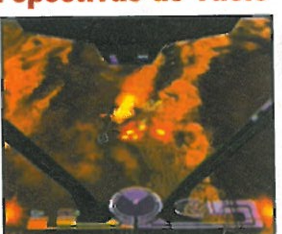
David Martínez





- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Perspectivas de vuelo

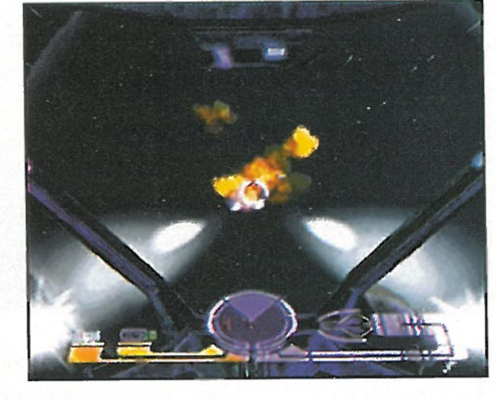




Como viene siendo habitual en juegos de este tipo, podremos controlar nuestra nave desde diferentes perspectivas: una exterior desde la cola de nuestra máquina, al más puro estilo «Afterburner», y dos interiores en la cabina, también muy jugables y todavía más realistas.



«STI» combina un estilo DINÁMICO y un apartado técnico muy cuidado con una ALTÍSIMA dificultad.





Una de las secuencias más espectaculares es el asalto al gigantesco cubo de los Borg, una gigantesca estación acorazada.

Alternativas: *«Colony Wars: Red Sun» ofrece mayor variedad en el desarrollo, pero no resulta tan divertido. Los demás quedan muy por debajo de «Star Trek».*

Gráficos: 85

Tanto el diseño de las naves como los efectos de disparos y explosiones son de lo más espectacular, la sensación de movimiento por el espacio no esté del todo conseguida.

Sonido: 90

Las melodías son realmente alucinantes y encajan a la perfección con la ambientación del juego, al igual que los efectos de láser y bombas de protones. El tema de la voces, escasas y en inglés, es una lástima.

Jugabilidad: 87

Más cerca del "shooter" que de la simulación, nos permite hacer complejas maniobras con sencillas combinaciones de botones, y además es muy jugable en cualquiera de las 3 perspectivas.

Diversión: 89

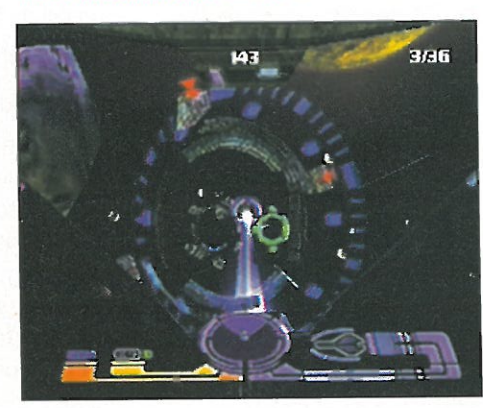
Si eres capaz de superar la tremenda dificultad de algunos niveles te encontrarás con uno de los juegos más entretenidos de su género, y además el único con opciones multijugador.

Opinión:

Una jugosa licencia y un planteamiento de juego muy rápido han sido suficientes para pillarnos por sorpresa y colocar a este juego a la cabeza de los simuladores espaciales, aunque su tremenda dificultad y la imperdonable falta de traducción de textos y diálogos pueden hacer que se le atragante a más de uno. Si sois capaces de superar estos inconvenientes, preparáos para un juego cuidado en todos sus aspectos y muy entretenido.

Valoración 89

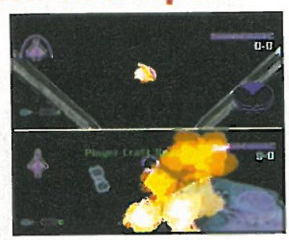
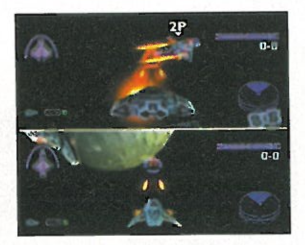




Las misiones de entrenamiento resultan tan difíciles como el combate real, aunque van acompañadas de un tutorial. Eso sí, en inglés.

Algunas misiones nos exigirán actuar en grupo con el resto de nuestro ala mientras ensayamos nuevas estrategias.

Duelo en el espacio

«Star Trek Invasion» es el primer shoot'em up espacial que incluye un modo para dos jugadores. Aunque la única opción disponible es un entretenido "deathmatch", la posibilidad de medirnos contra un amigo añade otro aliciente más a este título.

Tipo: **Acción**
Compañía: **Capcom**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **6.990 ptas**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Esta revisión de un clásico de las máquinas recreativas nos demuestra una vez más que la jugabilidad no tiene nada que ver con los avances técnicos.

Jugabilidad ante todo

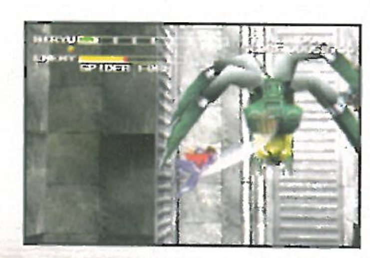




Uno de los nuevos movimientos incluidos es un doble salto que nos permitirá llegar a los lugares más elevados.









En diferentes puntos del juego la perspectiva variará alejándose o acercándose a la acción según sea necesario.

Los más veteranos quizá se acuerden de «Strider», un juego de acción que hace algo así como once años causó furor en las recreativas. Ahora, por fin, nos llega su continuación, «Strider 2», y podemos anunciar con alegría que a pesar del tiempo transcurrido la compañía Capcom ha sabido conservar todo la fuerza y el espíritu del juego original.

El sistema de juego se mantiene inalterado, así que una vez más tendremos que avanzar por diferentes niveles aniquilando a cualquier enemigo que nos salga al paso y enfrentándonos a los correspondientes jefes de final de nivel. Este sencillo planteamiento unido a un sistema de control que responde con una precisión asombrosa y a un protagonista con pocos movimientos diferentes a su disposición (pero todos muy útiles), dan lugar a una jugabilidad elevadísima.

La principal novedad gráfica son los escenarios en 3D, aunque sólo podremos desplazarnos por ellos en dos dimensiones. Los personajes siguen estando modelados en 2D y, aunque el resultado parece algo desfasado, la contrapartida son unos movimientos rápidos y fluidos.

El principal problema de «Strider 2» es que, al igual que sucedía con el juego original, es bastante corto. Como además la dificultad del juego es muy baja y disponemos de continuaciones infinitas, resulta que es posible acabarse el juego en una sentada sin demasiados problemas.

De todos modos, con el juego se incluye un ejemplar del «Strider» original, con lo que nos queda una oferta muy atractiva para los aficionados al género, pero recomendable también para los que quieran pasar un rato entretenido.

Como hemos cambiado...





A pesar de que el «Strider» original fue un juego revolucionario para su época, lo cierto es que las diferencias gráficas entre ambas entregas son palpables. Eso sí, en cuanto a diversión ambos juegos andan parejos.

Gráficos:	70
Sonido:	77
Jugabilidad:	88
Diversión:	80

Opinión:

La principal característica de «Strider 2» es su alucinante jugabilidad. Si el juego hubiera sido un poco más largo nos encontraríamos ante un verdadero bombazo, siempre teniendo en cuenta que su realización técnica tiene ya unos cuantos añitos. Es un clásico, pero conserva todo su encanto.

Valoración 80

Olimpiadas consoleras

La licencia oficial de las próximas olimpiadas ha ido a parar a Eidos. Con ella nos ofrece un clásico juego con diferentes pruebas, un sistema "machacabotones" y algunas opciones que le dotan de una profundidad mayor de lo habitual.



100 Metros. Ya os imagináis: hay que pulsar los botones con ritmo y a toda velocidad.

Es difícil salirse de la norma en este tipo de juegos. Por su peculiar estructura, la historia consiste en ofrecer diferentes pruebas, 12 en este caso, basadas todas ellas en pulsar lo botones muy rápido y acertar con la fuerza y el ángulo, dependiendo si son carreras, lanzamientos o saltos. Aunque en esta ocasión hay que señalar que los programadores se han sacado de la manga modalidades bastante menos habituales, como los saltos de trampolín, el tiro al plato o la halterofilia.

Sin embargo, el mayor acierto de este título es que, por primera vez, han conseguido dotarlo de una mayor profundidad de juego, garantizando una gran longevidad para un solo jugador. Normalmente estos juegos, a pesar de ser muy divertidos, terminan limitándose a la participación multijugador, puesto que una vez que se dominan las pruebas en cuestión, hay poco más que hacer. Por eso Eidos ha incluido un modo "Olímpico", donde deberemos entrenar a los 12 atletas que forman el equipo de un país, pasar las pruebas clasificatorias y ponerles en forma en el gimnasio para después competir en las Olimpiadas. No dejar de ser un planteamiento sencillo, pero es efectivo y nada habitual.

Los problemas, sin embargo, vienen por otro lado. No todas las pruebas están del todo conseguidas. En algunas la ejecución es demasiado compleja y por contra un par de ellas son de un simpleza total. La imperdonable ausencia de un tutorial para explicar la mecánica de todas ellas no ayuda nada en este sentido.

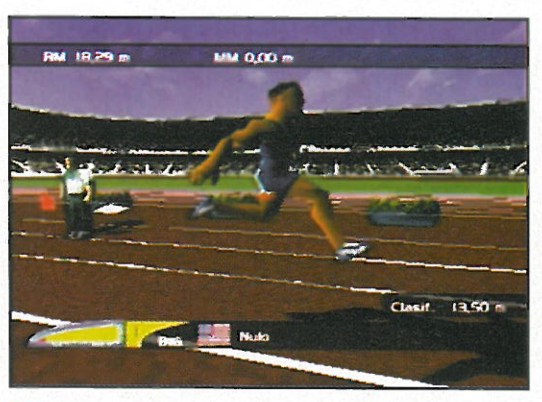
Esto provoca que cueste cogerle el punto al juego, algo anormal en estos títulos que se distinguen por su jugabilidad y su diversión directa, aunque con no poca paciencia podremos participar con ciertas garantías en todas las modalidades. Por otro lado, el juego no se muestra brillante a nivel gráfico. Las animaciones de los atletas rayan a buen nivel, pero sus diseños y la recreación de los decorados son más bien discretos. Eso sí, el apartado sonoro se lleva la palma, ya que cuenta con comentarios en castellano de famosos narradores de radio y TV.

Se trata de un interesante juego, al que si se le hubiera pulido algo más su jugabilidad y su nivel gráfico habría llegado a un gran nivel.

Manuel del Campo



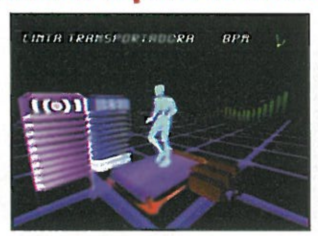
Saltos de trampolín. En esta prueba hay que seleccionar el salto a ejecutar y después pulsar la combinación correspondiente. No está mal.

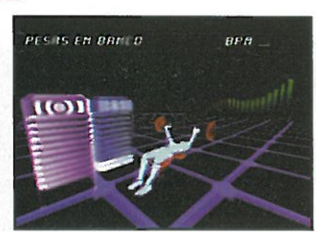


Triple salto. Sin duda una de las más divertidas y mejor realizadas. Hay que pulsar el botón en cada salto para lograr la mejor marca.

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N/D.**
- Jugadores: **De 1 a 8**
- Idioma: **Castellano**

Entrénalos para la victoria

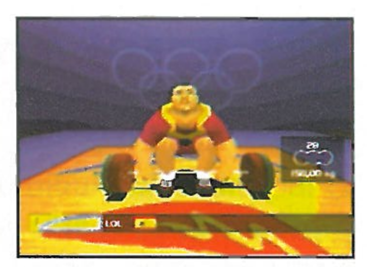




Es sin duda el gran acierto del juego. Tenemos que preparar a un equipo de 12 atletas, haciendo que pasen varias pruebas de clasificación y entrenándolos en el gimnasio virtual para que ganen fuerza y velocidad.



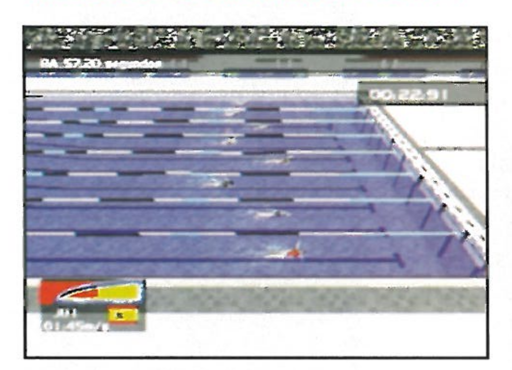
110 Metros vallas. Como en los 100 metros, pero saltando en el momento oportuno. No está muy bien conseguido.



Halterofilia. De lo más simple. Tan sólo consiste en ganar la fuerza suficiente y pulsar el botón de acción para alzar la pesa.

Alternativas: *El último «Track & Field» resulta más brillante a nivel gráfico, aunque no cuenta con el Modo Olímpico. Sin embargo, en general todas sus pruebas están más equilibradas que en «Sidney».*

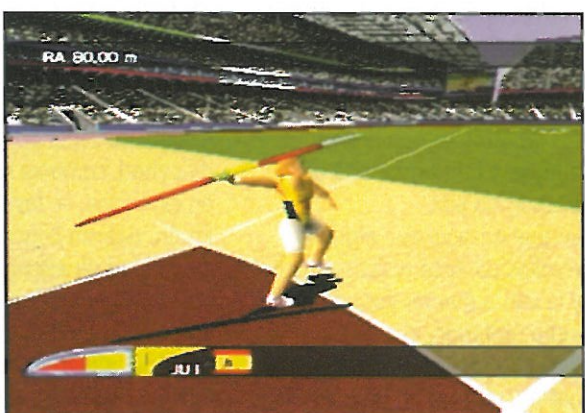
Aunque no todas las PRUEBAS resultan atractivas, se trata de un juego olímpico DIVERTIDO y con opciones que se salen de lo habitual.



Natación. Básicamente es igual que una prueba de carreras, pero con el inconveniente de que la cámara está situada muy lejos de las nadadoras.



Kajak. La más difícil. El control del kajak es muy complicado y cuesta mucho manejarlo. Requiere mucha paciencia para dominarla.



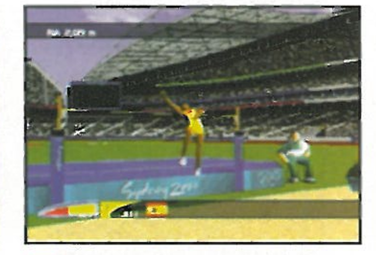
Jabalina. Otra prueba muy divertida y muy bien realizada. Sigue los parámetros de otros juegos, pero no por eso dejar de ofrecer un buen planteamiento.



Ciclismo. Algo confusa. En el fondo se trata de ahorrar energía entre lo tres participantes.



Lanzamiento de martillo. Muy difícil. Cuesta lanzar el martillo hacia su sitio.



Salto de altura. También está muy bien realizada. Se echa en falta alguna variable más.



Tiro. La inercia de la mirilla la hace más complicada de lo que debiera. Desesperante.

Gráficos: 77

Las animaciones rayan a un buen nivel, pero los diseños de atletas y estadios y la posición de las cámaras, muy lejanas, completan un apartado discreto.

Sonido: 88

Los comentarios de Gregorio Parra y Francisco Jose Delgado son todo un acierto, aunque a veces se desfasen un poco.

Jugabilidad: 79

Irregular. La mayor parte de las pruebas son muy divertidas pero hay algunas algo difíciles y otras demasiado simples. Cuestión de paciencia.

Diversión: 83

El modo Olímpico es toda una garantía de longevidad, y si se consigue dominar las pruebas puede dar bastante de sí, siempre pasando por alto su discreto apartado técnico.

Opinión:

Eidos ha querido ofrecer una mayor durabilidad en el juego y la inclusión de el Modo Olímpico resulta todo un acierto. Sin embargo, el discutible planteamiento de algunas pruebas (las menos, eso sí) y el discreto apartado gráfico restan enteros a un juego que podía haber llegado muy alto. Superando sus pequeños problemas jugables y pasando por alto sus defectos técnicos puede ofrecer bastante diversión, sobre todo teniendo en cuenta las posibilidades multijugador de este tipo de juegos. En cualquier caso, no es el juego Olímpico definitivo.

Valoración 80

Tipo: **Shoot'em up**
Compañía: **Bit Managers**
Distribuidora: **Acclaim**
Precio: **5.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Mi gustar juego



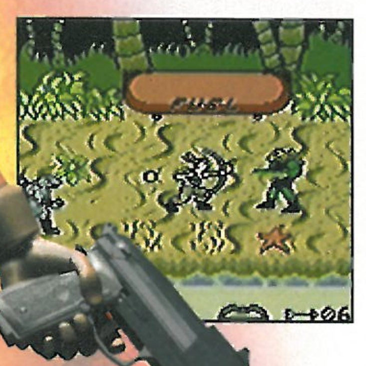
El incombustible indio de Acclaim protagoniza su cuarto cartucho para Game Boy trayéndonos más acción que nunca y suculentas novedades.



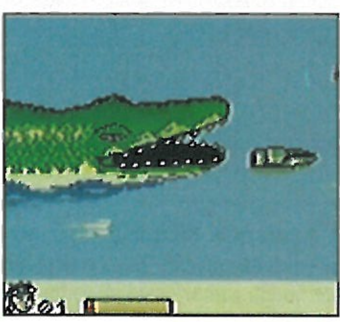
«Turok 3» alterna fases de scroll horizontal y vertical donde tenemos que encontrar llaves e interruptores.

Nuestros amigos de Bit Managers vuelven a demostrar que le tienen cogida la medida a «Turok» y han vuelto a encargarse de la versión para GBC del siguiente juego de la serie, en este caso «Shadows of Oblivion». Aunque como suele ocurrir con las conversiones para esta consola, el argumento poco tiene que ver con su "hermano mayor" de N64, porque aquí los humanos y los lagartos se han hecho amigos y han firmado la un tratado de paz.
Lo que pasa es que algunos reptiles parecen resistirse a ello y le van a plantar cara a nuestro indio preferido, el cual ha decidido recurrir en esta tercera parte (cuarta si contamos «Rage Wars») a sus armas más potentes. Así, comenzamos el juego montados en ¡un tanque!, para luego continuar con una lancha motora y un jeep mientras alternamos fases de desplazamiento lateral con otras de scroll superior buscando llaves e interruptores. Es decir, que pese a no ser la quintaesencia de la originalidad, la variedad está asegurada. Lo mejor de «Turok 3» es la gran carga de acción que tiene, porque no paran de salir enemigos de todas partes y no podemos descuidarnos ni una décima de segundo. La dificultad, como es característica en esta saga, se las trae.
En fin, que sin llegar a la genialidad de «Perfect Dark» o «Metal Gear», sí podemos decir que es un juego que no debéis dejar de adquirir, ya que es el mejor «Turok» de la saga.







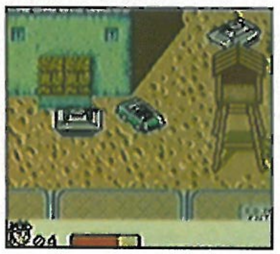


Los enfrentamientos con los grandes jefes finales vuelven a ser los momentos más intensos del juego .

El indio motorizado

La novedad que más nos ha gustado de este nuevo «Turok» es la posibilidad de manejar distintos vehículos para en fases que sirven de enlace entre los niveles a pie.





Gráficos:	88
Sonido:	86
Jugabilidad:	92
Diversión:	93

Opinión:

«Turok 3» sigue la línea marcada desde el comienzo por Bit Managers para la serie: muy buena realización técnica y grandes dosis de acción pura y dura, que en este cartucho alcanzan su punto culminante. Esto, con el añadido de la alternancia de fases a pie con las de vehículos redondean el mejor juego del indio para GB.



Una vez más, la portátil de Nintendo nos vuelve a sorprender dando cabida al que está considerado como el mejor juego de Nintendo 64. Rare ha sido la artífice del milagro de miniaturizar a Joanna.

Perfección portátil

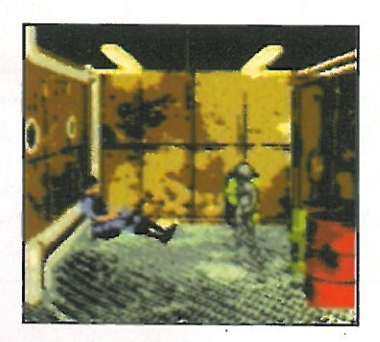


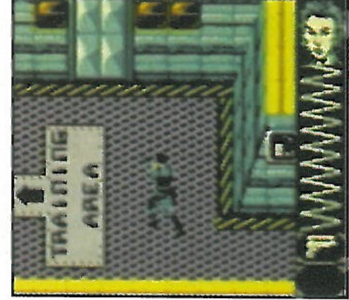
Hace dos meses fue «Metal Gear», y el mes pasado le toco el turno a «Tomb Raider». Ahora nos llega una nueva joya en la forma de «Perfect Dark» que nos hace preguntarnos donde están los límites de Game Boy Color y nos insta a dejar volar la imaginación hacia lo que nos espera con Game Boy Advance. El caso es que Rare lo ha vuelto a hacer: ha conseguido que un juego que parecía imposible de convertir resulte, a su manera, casi tan genial como en Nintendo 64. Aunque, al igual que pasaba con las aventuras de Snake y Lara, no estamos ante una conversión directa, sino ante un cartucho que parte de un nuevo argumento con

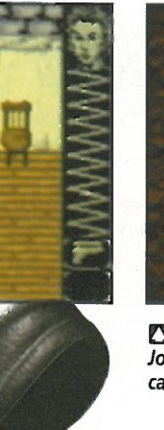


Joanna como protagonista. De hecho, se puede pensar en este juego como un complemento al original, porque nos permite asistir a los primeros pasos de la señorita Dark como agente secreto.
Al comenzar el juego tenemos que ir superando una serie de misiones de entrenamiento consistentes en probar nuestra habilidad en salas de tiro, rescatar rehenes y eliminar a una serie de enemigos, tras lo cual afrontaremos la misión propiamente dicha. En ella tenemos que lograr llegar hasta una fábrica de cyborgs situada en el corazón de una selva amazónica y volarla antes de que se convierta en un peligro para la humanidad. El cartucho es variadísimo y cambia constantemente su apariencia gráfica para adaptarse a cada nuevo reto: ¿que hay que pilotar un coche o un helicóptero? Pues nada, vista cenital y desarrollo a lo «Spy Hunter». ¿Que se trata que infiltrarse en una base? Marchando una de perspectiva pseudo-3D, personajes enormes y escenarios ultradetallados. ¿Tenemos que cruzar a la otra orilla de un río? Nada mejor que una vista frontal con un punto de mira para rememorar los tiempos del «Operation Wolf». Pero es que, además de todo esto, todavía no podemos creernos la brillantez de su apartado visual, mas propio de una consola de 16 bits.
En fin, que salvo algunos problemas a la hora de controlar a Joanna en las fases de infiltración y una dificultad que de verdad le va a dar un susto a más de uno, estamos ante un juegazo y una nueva razón, la tercera en tres meses, para comprarse una Game Boy.

Rubén J. Navarro





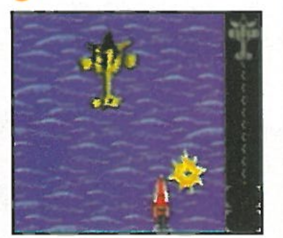




Este avanzado reloj permitirá a Joanna recibir las instrucciones (en castellano) durante las misiones.

Tipo: **Acción**
Compañía: **Rare**
Distribuidora: **Nintendo**
Precio: **N/D**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

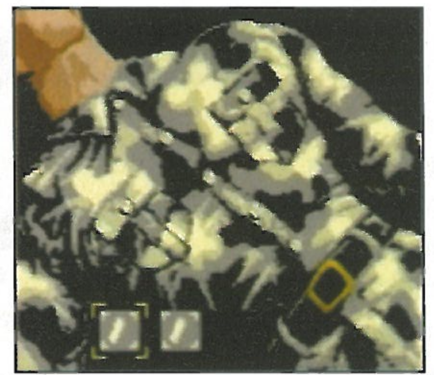
En la variedad está el gusto

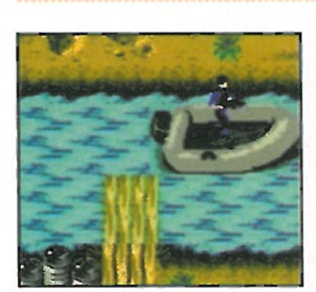

La clave de la diversión de este cartucho estriba en la alternancia de fases de todo tipo: conducir un jeep por una peligrosa carretera, disparar contra decenas de enemigos al estilo «Operation Wolf» e incluso pilotar un helicóptero.



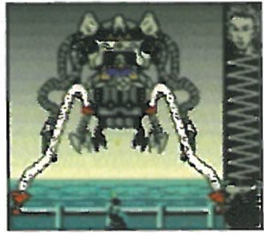
Alternativas: *«Metal Gear» es el único capaz de competir cara a cara con el juego de Joanna.*



Será necesario registrar a cada guardia que eliminemos para conseguir más munición y los kits de primeros auxilios.




Joanna puede con todo



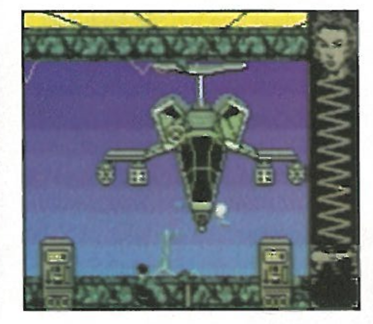

Desde luego, la primer misión como agente de la señorita Dark puede ser cualquier cosa menos sencilla. Ella solita tiene que enfrentarse a unos cyborgs con muy mala idea que hacen las veces de jefes finales. Una dura prueba de fuego.



Antes de comenzar la historia propiamente dicha, tendremos que terminar nuestro entrenamiento rescatando a varios rehenes de las garras de unos terroristas.



El juego cuenta con varios extras, como ver distintas fotografías que podemos imprimir con la GBP.


Armas de mujer




Desde este sencillo inventario podemos seleccionar el arma que más nos convenga, como el Falcon 2, o el utilísimo rifle francotirador.

Joanna vuelve a TRIUNFAR en un juego tan VARIADO como DIFÍCIL.

Gráficos: 98

Sólo tenéis que mirar las capturas para daros cuenta del sensacional trabajo de Rare, que ha logrado aunar calidad con variedad para que cada tipo de fase sea completamente distinta y mantenga un elevadísimo nivel visual en todos los elementos.

Sonido: 90

Aunque no llega a la altura del resto de los apartados, también cuenta con buenos efectos sonoros y melodías sobresalientes.

Jugabilidad: 93

Los programadores han dado con el punto adecuado para cada uno de los minijuegos que componen las distintas fases. Sin embargo, en las misiones de infiltración se echa de menos una manera de esquivar los disparos y más precisión a la hora de disparar nosotros.

Diversión: 96

No hemos vito ningún cartucho que ofrezca tanta variedad de situaciones. Por otra parte, su dificultad hará que os dure mucho tiempo, aunque también puede llegar a desesperar a más de uno.

Opinión:

Este cartucho es una excelente alternativa a «Metal Gear», ya que su estilo de juego a base de combates continuos es completamente opuesto a la profundidad de juego del de Konami. Gráficamente es un prodigio, y aunque tiene algunos fallos en el control y una dificultad muy alta, su variadísimo desarrollo lo convierte en uno de los juegos más divertidos de GBC. Uno de los títulos imprescindibles de esta consola.

Valoración 95

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Dónde estará mi carro

Parece que los muchachos de Appaloosa, los encargados del desarrollo de «Wacky Races» para la consola de Sony, no han terminado de coger la idea: que un juego esté basado en una serie de dibujos animados de los años 70, no significa que tenga que mostrar un apartado técnico tan atrasado.







El mejor modo de valorar este juego es olvidar por completo la versión de Dreamcast, ya que, además de los evidentes cambios en el apartado técnico, el nuevo desarrollo pasa completamente por alto la profundidad del original y se limita a recrear unas sosas "carreras locas" cuyo único atractivo son sus participantes.

En el camino a los 32 bits se han quedado el imponente tamaño de los vehículos, la vertiginosa sensación de velocidad y, sobre todo, la diversión del primero, dando paso a un compacto que puede presumir de los escenarios más desolados que hemos visto en un juego de éstas características.

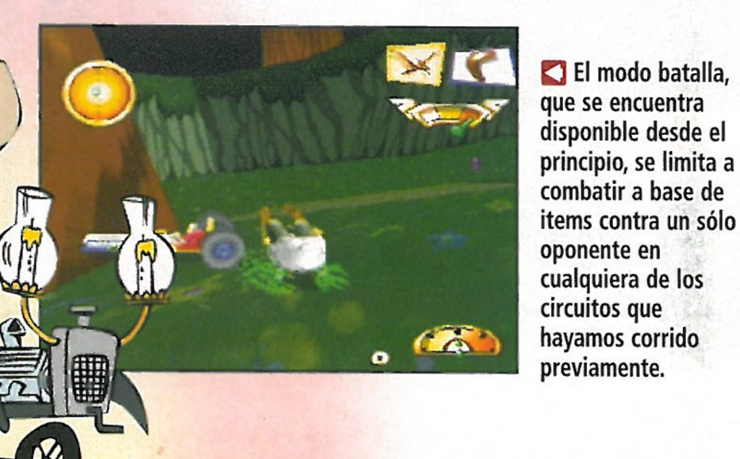
Aunque no sería del todo justo dejar a un lado la posibilidad de competir en 20 circuitos llenos de atajos y repartidos por 5 ambientaciones diferentes o disponer del modo batalla desde un principio, la contrapartida técnica son unos movimientos bruscos que también influyen sobre la jugabilidad. Y eso sin olvidar que han desaparecido algunos emblemáticos corredores, como Mafio y sus pandilleros y el "Autoconvertible" del Dr Locovich, y que el resto muestran un tamaño diminuto, más cercano al estilo de «Micromachines» que al de «Mario Kart».

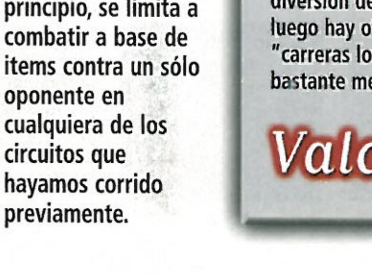
Al final, ni su fallido modo multijugador, limitado a 2 participantes, ni los simpáticos items y armas disponibles (sacados de los dibujos animados) pueden levantar el pobre resultado en el que , eso sí, destaca un fantástico doblaje que nos devuelve a los interminables capítulos de la serie de Los Autos Locos.





Como es costumbre, el modo para 2 jugadores añade mayor atractivo a las carreras de «WR», aunque el número de corredores se reduce a 2.





El modo batalla, que se encuentra disponible desde el principio, se limita a combatir a base de items contra un sólo oponente en cualquiera de los circuitos que hayamos corrido previamente.

Gráficos:	69
Sonido:	90
Jugabilidad:	71
Diversión:	72

Opinión:

Menuda decepción nos hemos llevado con la versión para PS de «WR», no sólo no queda ni rastro del envidiable nivel gráfico de la versión de DC, sino que también han desaparecido la jugabilidad y diversión del original. Desde luego hay otros títulos de "carreras locas" en PlayStation bastante mejores.

Valoración 70

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **4.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Sin novedades en la pista



La nueva entrega del aclamado juego de tennis de Ubi llega a GameBoy Color manteniendo intactas las virtudes que nos encandilaron en la primera entrega, pero sin aportar nada nuevo con respecto a aquella versión.

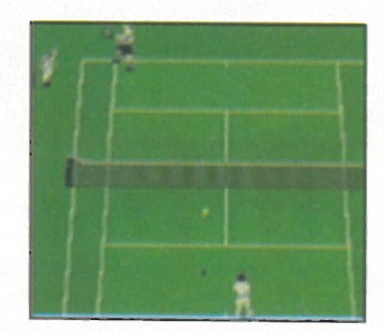
En la versión para el año 2000 continúan los mismos modos de juego (normal, arcade y tennis-bomba en individuales o dobles), las pistas y tenistas que ya conocíamos, y el sistema de juego, que no ha cambiado.

Los partidos son rápidos y los jugadores se mueven con bastante velocidad por la pista, consiguiendo una gran emoción en cada punto. Ahora bien, la facilidad con la que los golpes salen fuera de la pista no permite peloteos muy largos (lo habitual son 2 ó 3 golpes), lo que a la larga puede afectar a la diversión.

Por otro lado, la aparición de determinadas rutinas (por ejemplo, realizando un saque con un ángulo concreto cuando nuestro jugador está en la parte inferior, o devolviendo el resto siempre de la misma forma cuando estamos arriba), provoca que sea bastante fácil y monótono ganar los juegos.

Todo esto desvirtúa un poco la diversión de la simulación que «All Star Tennis 2000» hace de este deporte, a lo que tenemos que unir las escasas diferencias que le separan de su predecesor.

No cabe duda de que sigue siendo un buen juego dentro del catálogo de GB, pero títulos recientes como «Roland Garros» han logrado superar ciertos aspectos que «All Star Tennis» aún debe pulir, razón por la cual se nos antoja como una elección más acertada.

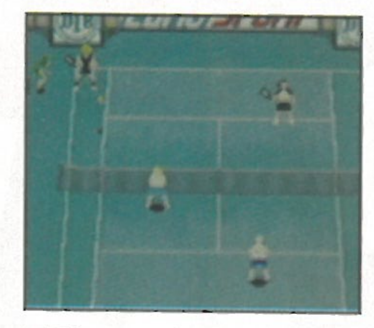


Aquí no hay distinción de sexo: Conchita Martínez, Chang, o Novotna, todos juegan contra todos.





En este modo de juego, cada vez que la pelota bota en el suelo deja una bomba, que nos hará caer si pasamos junto a ella cuando explote.



El juego nos da la posibilidad de jugar partidos a dobles, aunque controlados siempre por la máquina.



Gráficos:	81
Sonido:	79
Jugabilidad:	83
Diversión:	80

Opinión:

Con lo bien que les quedó la primera entrega, es una pena que con esta secuela los chicos de Ubi no hayan incorporado novedades de interés. Y es que, si bien el juego mantiene las virtudes (y defectos) de su antecesor, el parecido es tan alto que a los que posean el primero no les merecerá la pena su adquisición.

Valoración 80

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Acclaim Sports**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **4.990 (PS) - 8.990 (DC)**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Otra ración de «Jeremies»

Acclaim completa la explotación del patrocinio del campeón de Supercross, Jeremy McGrath, con sendas versiones de su juego para DC y PS, ambas iguales entre sí, y a su vez idénticas a la que apareció hace unos meses para N64.

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000





Hasta ahora, sólo habían aparecido versiones 2000 para las dos consolas de Nintendo, con resultados aceptables en el caso de la versión portátil y "no muy positivos" en el de la 64 bits.

En DC, ésta es la primera ocasión en que aparece un juego de motos de cross en el género de la velocidad; algo que, a priori, es una ventaja, pero que se desvanece cuando nos ponemos a los mandos y notamos que el control es tan poco amigo de las sutilidades, que no hay manera de centrar el circuito en la pantalla. Como en N64, las motos reaccionan sin medida a las más leves insinuaciones del joystick, haciendo de los golpes contra las vallas una costumbre y entorpeciéndonos a menudo.



Los alicientes que ofrece, como la posibilidad de hacer piruetas, el modo libre y el editor de circuitos, no resultan muy convincentes, por lo que tampoco alargan la vida del juego.

La versión de PS, por su parte, además de contar con exactamente las mismas características que la de DC, tiene un problema añadido: la brusquedad del movimiento (algo que en DC no ocurre), que hace aún más difícil seguir el trazado sin ir de una valla a otra continuamente. El resto de elementos (circuitos, modos, menús, control, etc.) no presenta ninguna diferencia.

Finalmente, la versión de DC se muestra mejora acabada gráficamente (hardware aparte), sobre todo por la mayor suavidad en el movimiento y por el diseño de los escenarios.

Desde luego el juego de DC, que además no cuenta con competencia, resulta más apañado pero tenemos que reconocer que, en realidad, ninguna de las versiones que hemos podido probar nos ha dejado un buen sabor de boca.



Gráficos:	72
Sonido:	73
Jugabilidad:	59
Diversión:	62
Valoración	63





El juego nos ofrece la posibilidad de correr en pistas cerradas o al aire libre.

Gráficos:	73
Sonido:	75
Jugabilidad:	63
Diversión:	67
Valoración	69

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **5.990 ptas**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Escuela de superhéroes

X MEN Mutant Academy

Unos meses antes de que se estrene la película en nuestro país, la imposible Patrulla X protagoniza en Game Boy un impresionante juego de lucha. Preparáos para controlar a Lobezno, Cíclope y demás mutantes en el combate definitivo contra el profesor Magneto y su cuadrilla de supervillanos.



Todos los personajes que aparecen en el juego conservan intactos sus superpoderes de los cómics, incluida la posibilidad de volar.

Directos desde las páginas de los cómics de Marvel a la pequeña pantalla de nuestra GBC, los discípulos del profesor Xavier protagonizan su enésimo juego de lucha "uno contra uno" arropados por uno de los apartados gráficos más detallados que hemos podido disfrutar en un juego de este género. Aunque el número de escenarios resulta incapaz de competir contra un gigante de la talla de «Street Fighter Alpha», y las limitaciones de la portátil no han permitido un repertorio de golpes muy nutrido (tanto que es posible terminar el juego con sólo "martillear"un botón), detalles como conservar los poderes de cada personaje (de ejecución más que complicada), o cambiar la iluminación de los escenarios, hacen de «X Men» uno de los mejores en su especie.

Además, conscientes de la escasa vida del modo historia, los chicos de Activision han incluido la posibilidad de practicar en la sala de peligro o probar con los modos "survival" y "battle", lo que unido a la presencia de dos personajes ocultos lleva la vida del cartucho mucho más allá que la de cualquiera de sus competidores. Y eso sin tener en cuenta la inclusión de una nueva barra de energía denominada "rage", que se va llenando con cada bloqueo que hacemos, y una vez completa nos permite efectuar una serie de golpes mucho más rápidos y efectivos sobre nuestro contrincante.

En definitiva, sus posibilidades y el elaborado apartado visual, al que sólo se le puede reprochar cierta lentitud en el desplazamiento de los luchadores, llevan al límite las características de la consola, y convierten a este cartucho en el mejor aperitivo antes de la película.









Cuando nuestra barra de "rage" llega al límite, podemos ejecutar golpes especiales más rápidos y magias más efectivas.

Gráficos:	91
Sonido:	85
Jugabilidad:	86
Diversión:	89

Opinión:

GBC nos sorprende con un soberbio juego de lucha que, aunque algo complicado en la ejecución de especiales, aúna una buena jugabilidad con un apartado visual sorprendente. Si además tenemos en cuenta que sólo «SF» es capaz de competir con él, se convierte en la alternativa perfecta para los amantes de la lucha.



- Tipo: **Rol**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

El rol de los playmobil

HYPE The Time Quest

Bastante variado les ha salido a los chicos de Ubi Soft este juego de rol para GB Color, protagonizado por uno de los juguetes más famosos de la década pasada, los Playmobil.

En este cartucho tomamos el papel de un héroe medieval llamado Hype, quien es enviado al pasado por un enemigo del rey que pretende hacerse con el trono. Cuando Hype despierta, se encuentra en un pueblo desconocido y tiene que buscar la ayuda de los aldeanos para volver a su época y derrotar al traidor.

El juego sucede principalmente sobre un mapa con vista superior (al estilo típico de los juegos de rol como «Zelda»), que será donde hablaremos con los personajes, compraremos útiles y recuperaremos vida. Además, el desarrollo del argumento nos introducirá ocasionalmente hacia fases



independientes, que pueden ser de plataformas (las cuales nos recuerdan mucho a las del «Mario» de toda la vida) o incluso algunos shoot'em ups, como el nivel en el que montamos sobre un dragón.

Las imágenes que podéis ver demuestran el buen nivel gráfico del juego, que además resulta muy entretenido por la variedad de situaciones en que nos envuelve.

Sólo una cierta imprecisión en las fases de plataformas a la hora de saltar, debido a la inercia que posee el personaje, así como lo fastidioso que resulta tener que empezar desde el principio cada vez que acaban con las 3 vidas con que contamos, impiden una mejor nota para este original juego.



El juego desarrolla su argumento al modo tradicional de los RPG, con todos los textos traducidos.

Gráficos:	85
Sonido:	79
Jugabilidad:	80
Diversión:	83
Valoración	80

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Take 2**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Los teleñecos al rescate

Muppets

Estos famosos muñecos televisivos, tan de moda últimamente por sus apariciones en la televisión y el cine, acaban de protagonizar su primer cartucho para la pequeña de Nintendo.

Se trata de un clásico plataformas de scroll lateral, en el que a lo largo de 24 fases debemos controlar alternativamente a la rana Gustavo y a Animal evitando enemigos y saltando de un lado a otro.

Gráficamente tiene un acabado correcto, con buena variedad en los escenarios y enemigos (aunque éstos últimos carecen de IA, y se limitan a moverse de izquierda a derecha).

Todo lo contrario ocurre con la jugabilidad, ya que ambos personajes se muestran poco ágiles, como perezosos, a la hora de moverse y saltar entre las plataformas. En general, hay que decir que el control es un poco defectuoso, provocando que perdamos demasiadas vidas más por culpa de imprecisiones que por nuestra propia torpeza.

Para deshacernos de los enemigos debemos ir recogiendo armas por el escenario (aviones de papel en el caso de Gustavo y palillos de tambor en el de Animal), pero cada enemigo precisa de bastantes golpes para morir, y al tener un límite máximo de armas, nos veremos sin posibilidad de atacarles en muchas ocasiones, sólo pudiendo saltarles con la esperanza de que al rozarles por arriba no nos resten vida.

Sin duda, los fans de estas graciosas marionetas encontrarán un buen atractivo en este cartucho, pero seguramente necesitarán mucha paciencia, ya que se trata de uno de esos plataformas en los que el control puede hacerte morir vez tras vez incluso ante los obstáculos más simples.



Si se hubiese optimizado el control de los teleñecos, estaríamos ante un plataformas a tener muy en cuenta.

Gráficos:	82
Sonido:	81
Jugabilidad:	65
Diversión:	72
Valoración	72



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

En busca de la medalla

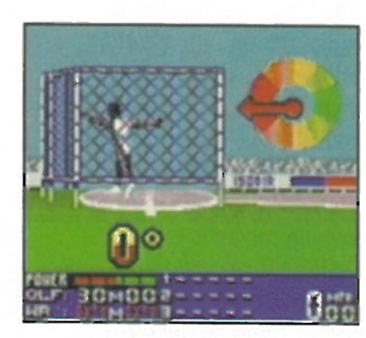
Carl Lewis 2000

Carl Lewis, el legendario atleta estadounidense, ha cedido su nombre para la realización de un cartucho que Ubi Soft trae hasta la GBC, aprovechando el tirón de las Olimpiadas de Sidney.

El juego incluye hasta 14 especialidades distintas dentro de la categoría del atletismo, a saber: 100m lisos, salto de longitud, lanzamiento de peso, salto de altura, 400m, 110m vallas, disco, pértiga, jabalina, 1500m , 4x100m, 400m vallas, martillo y 200m lisos. La lista es bastante larga, y todas ellas consisten en los habituales aporreos de botones y medidas de ángulos.

Al principio sólo hay 4 pruebas disponibles (así como 2 de los 5 modos que ofrece el juego), pero se irán descubriendo poco a poco según ganemos en las anteriores. Todas ellas están bastante bien realizadas, y la consola no tiene problemas (como ocurría hace tiempo) para reconocer la velocidad con que presionamos los botones.

En general, el único "pero" que hay que achacarle a «Carl Lewis 2000» es la elevada dificultad de las pruebas cuando competimos fuera de los modos de práctica, ya que incluso los más aficionados a este tipo de juegos en la redacción hemos sudado "la gota gorda" para calificarnos en determinadas pruebas. Con sólo haber rebajado ligeramente los tiempos de los competidores, y permitir que de vez en cuando fallarán algún salto o lanzamiento, se mejoraría la jugabilidad, y así no sólo los expertos podrían disfrutar con esta divertidas olimpiadas.







Gráficos:	83
Sonido:	80
Jugabilidad:	74
Diversión:	83
Valoración	82

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Titus**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Cómo tener una buena silueta

Titus de Fox

Los más viejos lo conocerán: se trata del zorro Titus, mascota de la compañía que lleva su nombre, y conocido desde hace bastantes años entre los veteranos del mundo de los PC's.

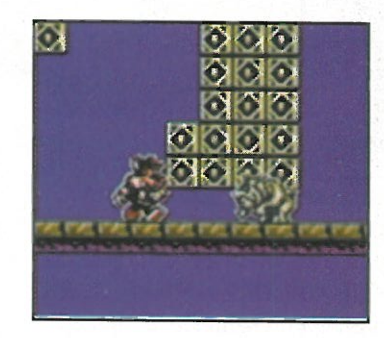
En esta ocasión viene para protagonizar la que es su segunda aparición en GB (la primera fue para la portátil original, en blanco y negro), con un plataformas de correcta factura técnica y buena jugabilidad.

A lo largo de los 17 niveles que lo componen, debemos usar las habilidades de Titus (y las de un segundo jugador si usamos un cable link), para salvar obstáculos con la ayuda de otros objetos que encontraremos en los escenarios, como pelotas y cajas.

En este sentido, la calidad del juego es bastante digna, pero las situaciones que debemos solventar suelen ser bastante parecidas siempre, por lo que acaba por resultar un poco monótono.

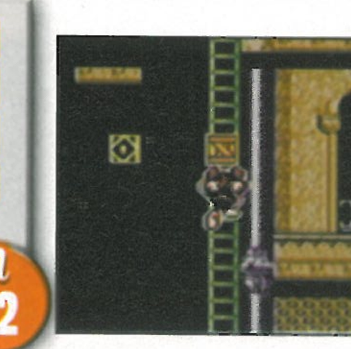
Por otro lado, dentro del apartado visual, no podemos dejar de resaltar esa peculiar silueta que poseen todos los sprites móviles del juego, que dan la impresión de estar pegados sobre la pantalla, un distintivo curioso que no afecta a la jugabilidad.

En general, es un plataformas sobrio, sin grandes virtudes pero tampoco grandes trabas para entretener a un jugador cualquiera. Es, simplemente, un exponente más en el género.





Todos los personajes están rodeados por un curioso halo de color blanco... ¿por qué?





Gráficos:	77
Sonido:	80
Jugabilidad:	76
Diversión:	79
Valoración	78

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Un juego muy "brus-Croc"

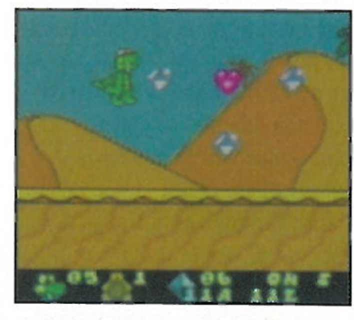


El simpático «Croc» se estrena en GBC con un juego de plataformas para GBC de concepción bastante sencilla, que nos invita a avanzar por los escenarios saltando, acabando con bichos y recogiendo ítems.

Sin embargo, este cartucho creado por Fox no ha logrado colmar las expectativas puestas en tan ilustre personaje, y las posibilidades de diversión del cartucho decaen ante el desajustado control y la notable brusquedad de su scroll.

Si bien desde el primer momento cuesta acostumbrarse a la velocidad con que se mueve Croc (que inevitablemente nos hará caer una y otra vez de las plataformas más delicadas), la sensación de desconcierto aumentará cuando el scroll y las flagrantes ralentizaciones se alíen en nuestra contra.

No nos cabe duda de que en GBC existen ya juegos que superan el apartado técnico de este juego, pero es que además los problemas con la jugabilidad no permiten disfrutarlo a gusto.





En los mapeados existen muchos accesos secretos que llevarán a zonas donde conseguir ítems extra.







Gráficos:	60
Sonido:	52
Jugabilidad:	59
Diversión:	61
Valoración	58

- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **Hasbro**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

El regreso de un mito

Pong





Muchos años han pasado, y bastante ha cambiado este mundillo, desde que allá por 1967 a un tal William Higinbotham se le ocurriera utilizar un osciloscopio como instrumento para crear el que se considera el primer videojuego de la historia, «Pong».

Sin embargo, son muchos los nostálgicos a los que les ilusiona la posibilidad de volver a jugar a este primitivo título, simple como ninguno pero adictivo como pocos han conseguido.

Esto es ahora posible gracias a la reedición que de este clásico ha hecho Hasbro, la cual consta del modelo de juego original, formado por el típico fondo negro, dos líneas y un cuadrado a modo de pelota, así como otros tres adicionales que se desarrollan en una jungla, el ártico y un campo de fútbol. Estos 3 últimos son los considerados "modernos", y están aderezados por algunos elementos que afectan básicamente al movimiento de la pelota (remolinos, animales, más de una línea para cada jugador...), elevando con ello la dificultad. Además, existe un modo torneo que aúna los 4 escenarios por puntos. Se podían haber puesto más, y tampoco hubiera estado mal incluir un modo para dos jugadores mediante cable link. Si hay algún juego que lo pide a gritos, es éste.

El encanto de este clásico es innegable, pero la ausencia de opciones y modos de juego y la escasa dificultad le restan bastantes enteros. «Pong» se merecía algo más.





Gráficos:	70
Sonido:	69
Jugabilidad:	86
Diversión:	75
Valoración	75

- Tipo: **Shoot'em Up**
- Compañía: **Taito**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Cibermarcianitos



Nos encontramos ante un shoot'em up con vista superior en el más puro estilo del género. Eso implica toneladas de naves enemigas revoloteando por la pantalla, infinidad de disparos que surgen en todas direcciones y gigantescos jefes finales que hay que derrotar para pasar de nivel. Nada remotamente original ni que no se haya probado hasta la saciedad con anterioridad, pero desde luego más que suficiente para asegurarte un rato entretenido si eso es todo lo que buscas.

«Ray Crisis» presenta dos modos de juego que en realidad sólo se diferencian en que mientras que en uno de ellos el diseño de los niveles está prefijado y es siempre el mismo, en el otro podremos elegir los niveles que vamos a recorrer así como el orden en el que lo haremos. Por otra parte, a la hora de jugar podremos optar entre tres naves distintas para pilotar con, supuestamente, diferentes características de armamento y equipamiento, aunque de hecho su comportamiento no es muy distinto.

Gráficamente el juego raya a un buen nivel, tanto en el modelado tridimensional de los escenarios y objetos como en los diferentes efectos luminosos de explosiones y disparos. El único inconveniente en este sentido es que en el afán de darle al juego un aspecto entre futurista y cibernético a veces los escenarios resultan un poco confusos y sobrecargados, lo que puede afectar en parte a la jugabilidad, aunque no hasta el punto de devaluar el atractivo de este poco original, pero entretenido juego.



Los enfrentamientos con los jefes pueden llegar a hacerse bastante complicados.





Gráficos:	73
Sonido:	65
Jugabilidad:	72
Diversión:	73
Valoración	72

- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Kombeat'em up

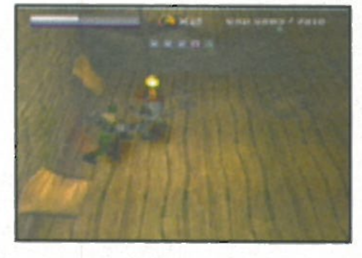
MORTAL KOMBAT Special Forces

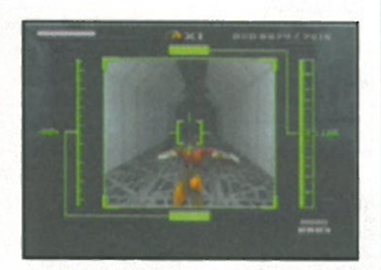
Bien porque Midway sólo haya intentado dar un aire diferente a su saga de lucha, o bien porque haya intentado aprovechar el tirón de los personajes como excusa para un nuevo título, el caso es que el juego que han creado no ha alcanzado las cotas de calidad que debe exigirse a estas alturas a un juego de PSX.

Nos encontramos ante un beat'em up en 3 dimensiones, donde controlamos a Jax (el de los brazos de acero). Para defendernos de los enemigos que nos salen al paso contamos con 4 movimientos básicos (puñetazo fuerte y débil, y patada ídem), que con el paso de la aventura se combinan formando combos, así como con diversas armas que hay que buscar por los escenarios.

Sin embargo, este típico planteamiento de beat'em up queda desvirtuado por un nivel técnico de baja calidad, así como por otros defectos que dificultan la jugabilidad. Entre ellos destaca una acusada tendencia a dejar inexplicablemente vacíos los escenarios, hasta tal punto que no es extraño seguir un camino atravesando varios cruces hasta llegar a una habitación... en la que no hay nada. Quizá, con un poco de suerte, encontremos algún triste ítem o una llave que acabe con lo que se presumía un complicado puzzle.

Otros inconvenientes, como la nefasta IA de los enemigos, nos dejan la impresión de un juego mediocre, que probablemente sólo apreciarán los incondicionales de la saga.





La mayoría de los escenarios están completamente vacíos, y las peleas con los enemigos no aportan acción debido a su mediocre IA.



Gráficos:	62
Sonido:	66
Jugabilidad:	69
Diversión:	60
Valoración	62

Los recomendados

GAME BOY

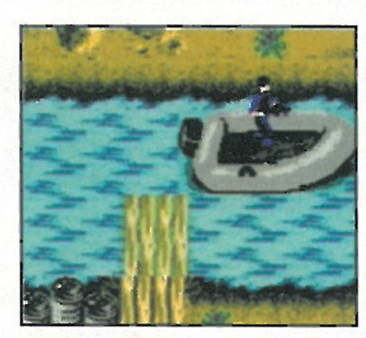
PLATAFORMAS
1. Mario Bros DX (Color)
2. Wario Land 3 (Color)
3. Rayman

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct



La fiebre de la Patrulla X comienza en Game Boy con este gran juego. Luego vendrán más y la película, claro.

ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Turok 3



PERFECT DARK



TUROK 3

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Pokémon Azul, Rojo y Amarillo
3. Conquer´s Pocket Tales (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

DEPORTIVOS
1. All Star Tennis (Color)
2. Ready 2 Rumble (Color)
3. Track & Field II (Color)

AVENTURA
1. Tomb Raider
2. Mission: Impossible
3. Quest for Camelot (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Game & Watch Gallery 2 (Color)
3. Pacman (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON AZUL, ROJO Y AMARILLO
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER

PLAYSTATION

ACCIÓN
1. Syphon Filter 2
2. Driver
3. Jedi Power Battles

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe´s Exoddus



«Rayman» acaba de conseguir un récord: está en los recomendados de las cuatro consolas. Nuestras felicitaciones a Ubi Soft.

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor
3. Armorines

FÚTBOL
1. FIFA 2000
2. ISS Pro Evolution
3. Esto es fútbol

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Vagrant Story

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2000
2. KO Kings 2000
3. I. Track & Field II

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. Broken Sword II

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

VARIOS
1. Beatmania
2. Bust a Move 2 (Platinum)
3. Manager de Liga

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 2
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR



VIRTUA TENNIS

DREAMCAST

AVENTURA
1 R.E. Code: Veronica
2 Shadowman
3 Tomb Raider IV

LUCHA
1 Soul Calibur
2 Dead or Alive 2
3 Marvel vs Capcom 2

DEPORTIVOS
1 Virtua Tennis
2 NBA 2K
3 WWS Euro Edition



Dreamcast nos vuelve a ofrecer uno de esos títulos impresionantes e imprescindibles, ahora en el género deportivo.

PLATAFORMAS
1 Sonic Adventure
2 Rayman 2

VELOCIDAD
1 V-Rally 2 Expert Edition
2 Speed Devils
3 Sega Rally 2

VARIOS
1 Chu Chu Rocket!
2 Bust a Move 4

ACCIÓN
1 Crazy Taxi
2 The House of the Dead 2
3 Soul Fighter

ROL
1 Silver

Imprescindibles
- CRAZY TAXI
- CHU CHU ROCKET!
- NBA 2K
- RAYMAN 2
- R. E. CODE: VERONICA
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- V-RALLY 2 E. E.
- VIRTUA TENNIS
- SILVER

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 Ridge Racer 64
2 Star Wars: Racer
3 F-1 World GP (P. Choice)

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros
3 Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1 Perfect Dark
2 Goldeneye (P. Choice)
3 Turok 3



TUROK 3

DEPORTIVOS
1 1080° Snowboarding
2 I. Track & Field
3 NBA Jam 2000

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Donkey Kong 64
3 Rayman 2

VARIOS
1 Pokémon Stadium
2 Mario Party
3 The New Tetris

AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Winback
3 Shadowman

Imprescindibles
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RAYMAN 2
- RESIDENT EVIL 2
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

La compra del mes

PLAYSTATION: Hay un puñado de buenos títulos este mes, aunque por encima de todos y si te gustan las plataformas te recomendamos **«Rayman 2»**. Pero tampoco pases por alto juegos como **«Spiderman»**, **«Parasite Eve 2»** o **«Team Buddies»**.

DREAMCAST: Aquí si que no hay ninguna duda. Te guste o no el deporte, te guste o no el tenis, no pierdas un segundo en hacerte con el sensacional **«Virtua Tenis»**. Es uno de los mejores juegos de la historia.

NINTENDO 64: También hay pocas dudas en esta consola. **«Turok 3»** es el mejor de la saga y uno de los mejores juegos que hay para N64.

GAME BOY: La portátil de Nintendo sigue ofreciéndonos auténticas joyas cada mes. **«Perfect Dark»** y **«Turok 3»** son dos juegos imprescindibles si te gusta la acción y las aventuras, pero es que también **«X-Men»** es uno de los mejores juegos de lucha en versión portátil

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " VANISHING POINT ".

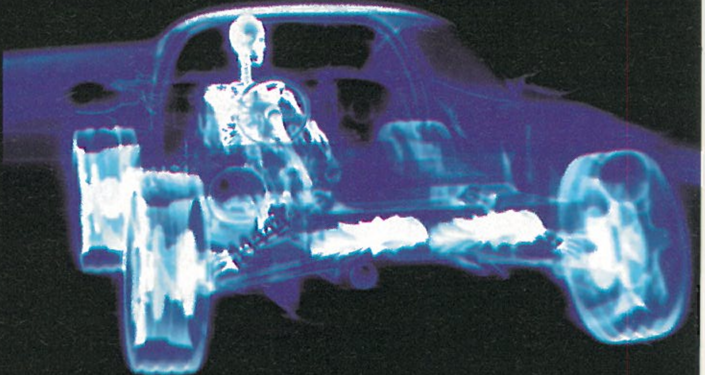
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán CUARENTA que ganarán un juego de Vanishing Point, a elegir entre formato PSX o DC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

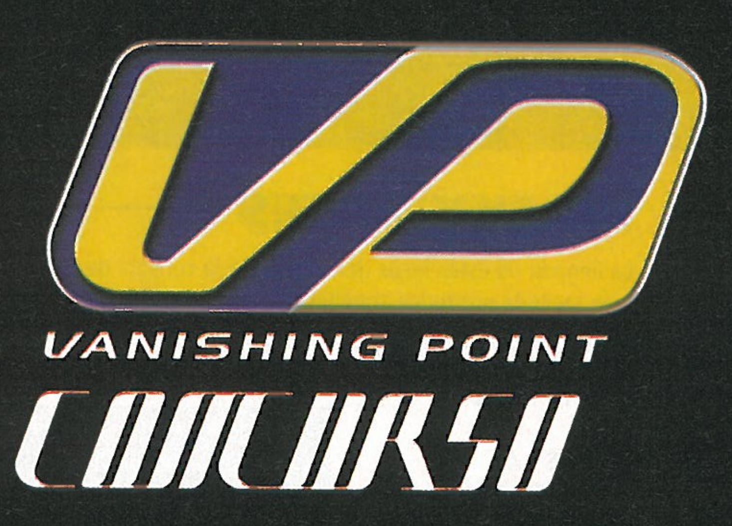
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Agosto hasta el 28 de Septiembre de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 29 de Septiembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Noviembre de la revista Hobby Consolas.

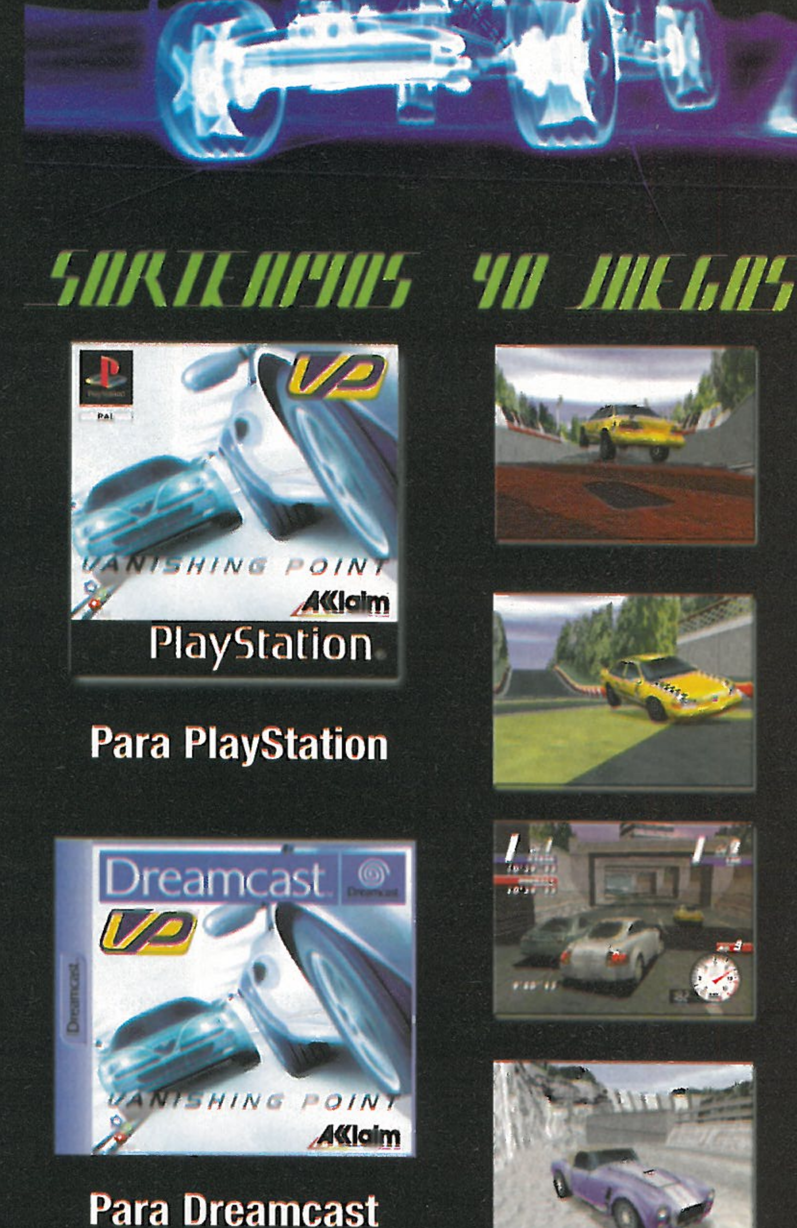
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Acclaim y Hobby Press.





CONCURSO



Para PlayStation

Para Dreamcast

ACCLAIM OS BRINDA LA OPORTUNIDAD DE SER LOS PRIMEROS EN DISFRUTAR DE ESTE SENSACIONAL JUEGO DE VELOCIDAD.

RESPONDED CORRECTAMENTE A ESTAS PREGUNTAS Y PODRÉIS HACEROS CON EL JUEGO EN LA VERSIÓN QUE ELIJÁIS.

PREGUNTAS

1.- ¿A que género pertenece Vanishing Point?
a) Aventura
b) Velocidad
c) Puzzle

2.- ¿Quien es el desarrollador de Vanishing Point?
a) Crave Entertainment
b) Squaresoft
c) Clockwork Games

3.-¿Que significa Vanishing Point?
a) Punto de fuga en el horizonte
b) Vanish puntuando
c) Es el nombre de la mujer del programador



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre y Apellidos: SERGIO TERÁN VIRGOS

Dirección: ISAAC ALBENIZ Nº 15 3º - 1ª

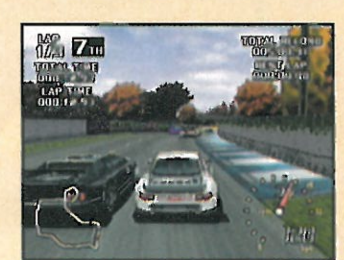
Localidad: BENICARLÓ Provincia: CASTELLÓN

C.Postal: 12580 Teléfono: 964473301

Respuestas: 1. B 2. C 3. A

Elige tu formato: Dreamcast  PlayStation 

TONY HAWK PRO SKATER

¿Has soñado alguna vez con convertirte en un profesional de la tabla?. Si la respuesta es afirmativa, prepárate para recibir el aluvión de trucos que se te viene encima, a cual más sorprendente. Para poder activarlos primero tienes que pausar el juego y seguidamente mantener pulsado el botón L1.

STATUS 10:
Si quieres alcanzar este grado de experiencia no tienes más que pulsar los botones Cuadrado, Triángulo, Arriba, Abajo.

STATUS 13:
Este nuevo grado de experiencia aumentará de forma considerable tus habilidades sobre la tabla. Para probarlo, simplemente pulsa la siguiente combinación: X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Abajo.

CONTADOR ESPECIAL:
El contador especial, que tantas veces has deseado mantener al máximo nivel, permanecerá inalterable si pulsas X, Triángulo, Círculo, Abajo, Arriba, Derecha.

MÁS LENTO:
Si la velocidad a la que se desarrolla el juego te parece demasiado alta, prueba a introducir esta combinación, que estamos seguros de que te ayudará a decidir con más detenimiento los movimientos y giros a realizar: Cuadrado, Izquierda, Arriba, Cuadrado, Izquierda.

JUGAR COMO EL OFICIAL DIRK:
Para poder jugar con este nuevo personaje tienes que recoger las treinta cintas que se encuentran repartidas dentro del modo carrera.

JUGAR COMO CARRERA:
Otro de los personajes ocultos es Carrera, y para desbloquearlo tienes que seguir los siguientes pasos: Empieza una nueva partida con el oficial Dirk como personaje. A continuación pausa el juego, mantén pulsado L1 y presiona Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba, Círculo, Arriba, Izquierda, Triángulo. Una vez hecho esto, vuelve al menú principal y entra en la pantalla de selección de personajes para disfrutar de Carrera, que sustituirá oficial Dirk.

SECUENCIAS FINALES:
Si quieres ver las secuencias finales de cada uno de los personajes del juego tienes que obtener el trofeo de oro en todas las competiciones. Cuando lo hayas conseguido, selecciona la opción "Ver Repetición" y disfruta de la animación final.

WACKY RACES

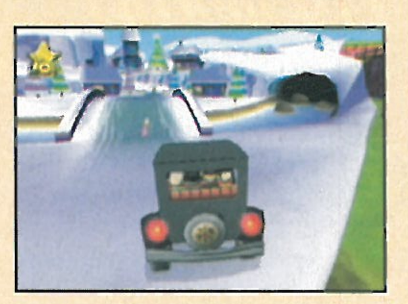
La llegada de estos locos del volantes a la consola de Sega será bien recibida por todos aquellos que gusten de las emociones fuertes. Para poder activar todos los trucos, las palabras "clave" que te mostramos a continuación deben introducirse desde el menú de trucos.



TODOS LAS HABILIDADES:
Cada coche tiene su propia habilidad, y si quieres disponer de todas ellas simplemente tienes que introducir la palabra BARGAINBASEMENT.



TODOS LOS COCHES:
Para poder conducir todos los coches del juego no tienes que trabajar mucho, bastará con introducir la palabra WACKYSPOILERS.



TODOS LOS CIRCUITOS:
Con el amplio catálogo de coches bajo tu control ya solo te falta seleccionar el circuito donde competir. Pues bien, ésto lo podrás conseguir si introduces la palabra WACKYGIVEAWAY desde el menú de trucos.



MODO DIFICIL:
Si presumes de ser el rey del volante, prueba a introducir CRACKEDNAILS como palabra clave para activar el modo de extrema dificultad.

BICHOS

La nueva creación de los estudios de Pixar de Disney ha sorprendido a propios y extraños por su apabullante calidad. Y que mejor forma de celebrar este sonado lanzamiento que echando mano de estos códigos, que os darán acceso a los niveles más difíciles del juego.

NIVEL 2: 9LKK
NIVEL 4: 5P9K
NIVEL 5: 6652
NIVEL 6: BKK2
NIVEL 7: 2PLB
NIVEL 8: 6562
NIVEL 9: L59B
BONUS: BL26

FRONT MISSION 3

La nueva apuesta de Square tampoco podía quedarse sin su correspondiente ración de trucos. Para saborearla solo tienes que seguir los siguientes pasos:

VISTA EN PRIMERA PERSONA:
Durante la partida, pulsa triángulo, Cuadrado y Start. Por último, vuelve a pulsar Start y disfruta de esta nueva vista subjetiva.

NUEVA CÁMARA:
Sigue los pasos del truco anterior pero esta vez pulsa Círculo, X y Start durante el juego para activar este nueva cámara.

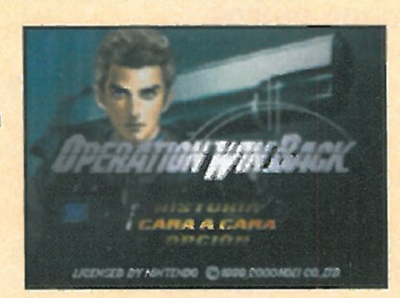




WINBACK

Si a pesar de haber introducido los trucos que te ofrecimos dos números atrás todavía no has conseguido llegar al final de esta nueva joya del espionaje no te desesperes, por que con los siguientes trucos podrás pasearte por los niveles sin correr el riesgo de que la misión se convierta en un sonado fracaso.

ENERGÍA INFINITA:
Este es, sin lugar a dudas, el truco más determinante para completar el juego. Para activarlo, solo tienes que pulsar Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda C, Arriba C, Arriba C + Start desde el menú principal. Si lo introduces correctamente oirás el sonido de un disparo al pulsar Start.





MUNICIÓN INFINITA:
Que mejor forma de acompañar al anterior truco que contando con balas infinitas para todas las armas. Si quieres disfrutar de él, pulsa Arriba C, Arriba C, Arriba C, Arriba C, Abajo C, Abajo C, Abajo C, Abajo C, Abajo C desde el menú principal del juego.





TRUCOS A LA CARTA

DAVID SUÁREZ (ALICANTE)

*Saludos a todos los lectores de Hobbyconsolas, soy David y os escribo desde Alicante para ver si me podéis dar algún truco para el **Top Gear Pocket** de Gameboy. Gracias por adelantado y felicidades por la revista, que mes a mes se supera.*

Antes de que nos hagas sonrojar con tus piropos iremos al grano. Pues parece que estás de suerte, por que si introduces YQX-%Z como contraseña tendrás acceso a todos los coches del juego. Que lo disfrutes.

CARLOS ORTEGA (MADRID)

*Hola, soy Carlos y me acabo de comprar el **Virtua Striker 2** de Dreamcast. La razón por la que os escribo es por que me gustaría saber si hay algún truco para jugar con la selección de Sega. Gracias por todo.*

Al igual que ocurría con juegos como el Super Soccer de SuperNes, el simulador de Sega también te ofrece la posibilidad de jugar con el equipo estrella de la compañía. Para ello, dirígete al modo arcade y pulsa Start sobre Francia, Chile, Sudáfrica, Inglaterra, Alemania y Argentina. Ahora, el Sega Team aparecerá en la pantalla de selección de equipo.

ANTONIO SALAS (ZARAGOZA)

*Hola, soy Antonio y os mando un saludo desde Zaragoza. Mi problema tiene nombre propio: **Resident Evil 2** de Nintendo 64. Me podéis dar algún truco para ser invencible, es que aunque parezca mentira todavía no he conseguido terminarme el juego. Os doy las gracias de antemano.*

Para conseguir que Leon y Claire sean invulnerables a los ataques de los zombies, dirígete a la pantalla donde se cargan las partidas y pulsa Abajo x4, Izquierda x4, L, R, R, L, Arriba, Abajo. Ahora ya no tendrás excusa para completar la aventura.

VICTOR ASENJO (ALBACETE)

*Antes que nada me gustaría felicitaros por vuestra revista, que en mi opinión es la más completa de todas. Os escribo desde Albacete para ver si tenéis algún truco para el **Abe`s Oddysee** de Playstation. Espero vuestra respuesta.*

Lo cierto es que hay bastantes trucos para este juego, pero ninguno es tan determinante como el de seleccionar el nivel. Para activarlo, ve al menú principal y sitúa el cursor sobre las opciones. Ahora mantén pulsado R1 y presiona Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda.

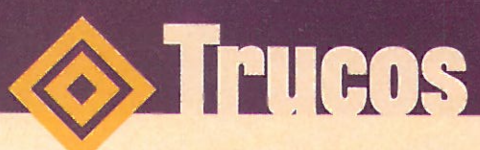
ALBERTO ALONSO (HUELVA)

*Hola, me llamo Alberto y mando este email por que estoy atascado en el **Apocalypse** de Playstation. ¿Conocéis algún modo de conseguir todas las armas con munición infinita?. Si es así, espero que podáis darme la respuesta. Gracias por la molestia.*

Molestia ninguna, todo lo contrario. En cuanto a tu pregunta, la forma de acceder al armamento es la siguiente: En primer lugar, pausa el juego durante la partida y mantén pulsado el botón L1. Ahora solo te queda pulsar Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, X, Cuadrado.

LUIS COSIRIO (PONTEVEDRA)

*Hola Hobbyconsolas, soy Luis y os escribo por que estoy atascado en el **Broken Sword 2**, concretamente en el muelle. ¿Sabéis que tengo que hacer*



CRASH TEAM RACING

Todo, absolutamente todo es a lo que tendrás acceso si introduces los trucos que te mostramos a continuación. Recuerda que para activarlos, primero tienes que ir al menú principal y desde allí mantener pulsados L1 y R1 mientras introduces las combinaciones.

TURBO:
Gracias a este truco, el kart de tu personaje será lo más parecido a un cohete. Si quieres activarlo pulsa Triángulo, Derecha, Derecha, Círculo, Izquierda.

ITEMS INVISIBLES:
Sí, como lo oyes, con este truco los items tendrán un aspecto nunca visto. Para disfrutar de este truco solo tienes que pulsar Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha.

KART INVISIBLE:
Al introducir este truco, los rivales no se darán cuenta de que están siendo adelantados por tu potente kart. La combinación para activarlo es Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Arriba.







BOMBAS INFINITAS:
Con este truco, los "regalitos" explosivos que dejarás para tus contrincantes serán ilimitados. ¿Qué como conseguirlo?, pues pulsando Triángulo, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Triángulo, Izquierda.

FRUTAS ILIMITADAS:
Las frutas Wumpa jugarán un papel importante a la hora cruzar la línea de meta en primera posición. Conseguir un número ilimitado de ellas es tan sencillo como pulsar Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo.

MÁSCARAS INFINITAS:
Al igual que ocurría con las frutas, las máscaras tampoco serán una excepción. Para hacerte con ellas pulsa Izquierda, Triángulo, Derecha, Izquierda, Círculo, Derecha, Abajo, Abajo.

PENTA PENGUIN:
Para manejar a este nuevo personaje sólo tienes que pulsar Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo, Izquierda, Triángulo, Arriba. Este personaje no estará disponible en el modo aventura.
RIPPER ROO: Este es otro de los personajes ocultos, pero antes de competir con él tienes que introducir esta secuencia: Derecha, Círculo, Círculo, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha.
N.TROPY: Este tercer y último personaje oculto requiere que pulses Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, para que esté disponible en la pantalla de selección de personajes.

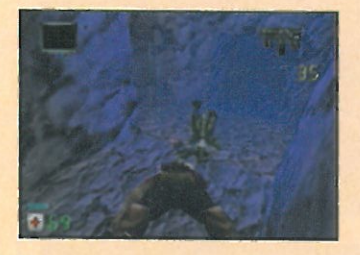
DUKE NUKEM 64



El bueno de Duke se presenta en Nintendo con un único objetivo: eliminar a todo bicho viviente que se cruce en su camino. Para que esta "limpieza" te resulte algo más sencilla, inserta el cartucho en la consola e introduce estas combinaciones para acceder a los secretos del juego.

MODO TRUCOS:
Si quieres activar este modo oculto te verás en la obligación de pulsar Izquierda, Abajo, L, L, Arriba, Derecha, Izquierda, Arriba desde el menú principal.

TODOS LOS ITEMS:
Este trucazo te permitirá disponer de todos los artefactos que el travieso de Duke guarda con tanto cariño. Para activarlo, pulsa R, Derecha, Abajo, L, Arriba, L, Derecha, L.





INVENCIBILIDAD:
La combinación para activar este truco es: R, Derecha, R, L, R, R, R, Izquierda. No te olvides que todos estos trucos deben ser introducidos después de haber activado el modo trucos.

SIN ENEMIGOS:
Gracias a este truco podrás deshacerte de todas las criaturas que custodian los niveles. Una gran ayuda, desde luego. Lo único que debes hacer para activarlo es pulsar L, Arriba, Izquierda, L, Abajo, R, L, R.

SELECCIÓN DE NIVEL:
Este truco resolverá todos tus problemas si te encuentras atascado en algún nivel. Actívalo pulsando R, L, R, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba.



SLAVE ZERO

Las luchas encarnizadas entre androides alcanzarán su máximo apogeo con estos trucos, que entre otras cosas, te ofrecerán la posibilidad de ser invulnerable a los disparos enemigos.

MUNICIÓN ILIMITADA:
Este fantástico truco te permitirá mantener siempre llenos los cargadores de las armas, para disfrutar de él empieza una nueva partida y mantén pulsados los botones L+R+A+B.

INVENCIBILIDAD:
A pesar de que los androides son resistentes como el acero, no te vendrá mal que vayas pensando en blindarlos de los pies a la cabeza. Para ello, inserta dos mandos en los puertos 1 y 2 y pulsa L+R+B en el mando del jugador 2 durante la partida.



TOGGLE:
Para activar este truco solo tienes que repetir la operación del truco anterior pero esta vez pulsando L+R+A en el mando del segundo jugador.

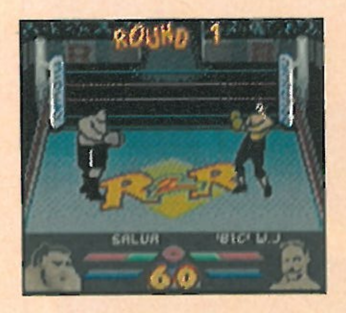
CREAR MUNICIÓN:
Esto es lo que casi todos siempre hemos soñado. Crearte tu propia munición es tan sencillo como insertar los mandos 1 y 2 y pulsar L+R+X desde el mando del jugador 2.



READ TO RUMBLE 2

Los pesos pesados del boxeo se presentan en la portátil de Nintendo con una completa lista de trucos bajo el brazo y con ganas de noquear al que ose a subirse a un ring.

KEMO CLAW:
Si quieres desbloquear a este boxeador, sitúate sobre la opción "Arcade Mode" y pulsa Izquierda x3, Derecha x3, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.



NAT DADDY:
Para poder jugar con este boxeador primero tienes que desbloquear a Kemo Claw. Una vez hecho esto, sitúate sobre la opción "Arcade Mode" y pulsa Derecha x3, Izquierda x3, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda.

DAMIEN BLACK:
Este siniestro boxeador estará bajo tu control si te sitúas sobre la opción Arcade y pulsas Derecha, Izquierda, Derecha x2, Izquierda x2, Derecha x3, Izquierda x3. Para activar este truco, primero tienes que haber desbloqueado a Claw y a Daddy.

TRUCOS A LA CARTA

con las galletas?. Necesito vuestra ayuda, muchas gracias.
Una vez que tengas las galletas en tu poder, acércate a la zona donde se encuentra el perro y utilízalas en la plataforma que hay junto a la casa. Cuando el perro se acerque a comerse la galleta, utiliza el garfio en la tabla de madera y.....misión cumplida.

JUAN VÉLEZ (BUENOS AIRES)

*¡Hola consoleros!, como os va por allá. Me llamo Juan y estaría encantado si me pudierais ofrecer algún truco para el **Ready 2 Rumble** de Nintendo 64. A pesar de que la revista llega con unas semanas de retraso, me declaro un fiel lector, y pienso que las otras revistas no le llegan a ustedes ni a la suela del zapato. Un saludo.*
Ante todo, gracias por tu fidelidad. En cuanto a los trucos, toma nota por que allá van.....El primero de ellos te permitirá acceder a la categoría de oro, y lo único que tienes que hacer es introducir la palabra GOLD como nombre de gimnasio. Lo mismo para la categoría de plata y bronce, que son SILVER Y BRONZE respectivamente.

LUIS 'EL PECHO" (CÁDIZ)

*Pasa, quillos, ¿me podéis pasar alguna cosillla del **Front Mission 3**?. Adiós.*
Si, hombre, sí. En las misiones Alissa, después de la misión 46, ve a la web ArmoredK y chequea BBS 3. Al final hay un número (555-XKR-224). Ve ahora al Auspend Garbagepit a la opción Infernal Dialer. Marca ese número y recibirá las partes de un arma especial.

JORGE LILLO (SANTANDER)

*Buenasss, soy Jorgito y os escribo desde Santander con una duda que me recorre todo el cuerpo. ¿ Hay algún modo de jugar con Shin Auma en el **Street Fighter Alpha 3**?. Thank you por adelantado, y no cambiéis nunca.*
Hombre, que chavalito más salao. Para resolver definitivamente tu duda, te diremos que en primer lugar tienes que situarte sobre Akuma en la pantalla de selección de personajes. Por último, mantén pulsado Start y presiona el botón A. Sayonara baby.

JAVIER MORALES (ZAMORA)

*Hola a todos, soy Javi y os mando un saludo desde Zamora. El mes pasado me compré el **Medal of Honor** de Play y me ha parecido una auténtica pasada. La verdad es que no consigo pasar del cuarto nivel, ¿Tenéis trucos para que no me maten?. Gracias y hasta otra.*
Sí, lo cierto es que no eres el único que a sucumbido a los encantos de este juego. Para que puedas seguir disfrutando de él, te diremos que introduciendo MOSTMEDALS como password el personaje será invulnerable a los disparos y explosiones.

JOSÉ CABRERA (MALLORCA)

*Buenas, me llamo José y os escribo desde la isla para que me ayudéis en el **Driver** de Playstation. Mi problema es que no consigo completar las misiones por culpa de la pasma, y quería saber si hay alguna forma de deshacerse de ella. Gracias.*
Tienes toda la razón, a medida que vayas completando las misiones la presencia de la pasma será continúa. La siguiente combinación la tienes que introducir desde el menú principal del juego a la velocidad del rayo: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2. A disfrutar tocan.

Trucos

RALLY CROSS 2

Todas las dificultades que puedas encontrar en los tramos de las etapas del campeonato pasarán a mejor vida con estos trucos. ¿Que no nos crees?, pues pruébalo tu mismo.

TODOS LOS COCHES:
Pues eso, para hacerte con todos los vehículos disponibles solo tienes que introducir PREALL como nombre de jugador.



COLISIONES:
Pero si lo que quieres es desactivar las colisiones, teclea INCORPOREAL como nombre y ..prepárate a disfrutar de lo lindo.

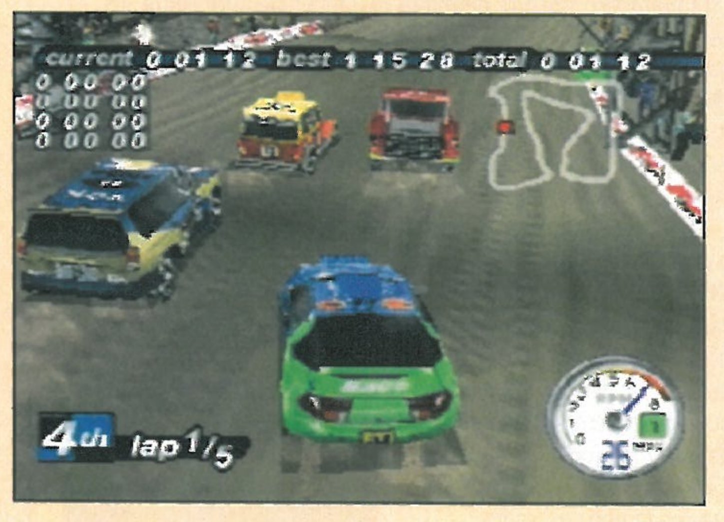
LITTLE WOODS:
La única forma de acceder a este complejo circuito es introduciendo FOSTER como nombre de jugador.

FROZEN TRAIL:
Este circuito estará disponible si utilizas como nombre NIVEK.

DUSTY ROAD:
MIT será el nombre con el que debes jugar para poder disfrutar de este circuito.

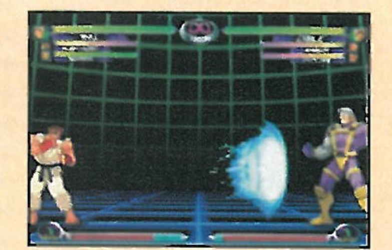
JUNGLE:
El nombre clave para conducir sobre esta accidentada pista es ELGNUJ.





MARVEL VS CAPCOM 2

Puede que a todos los que tengáis este demoledor juego de lucha se os haya pasado por la cabeza buscar algún truquillo. Pues iros olvidando de eso, porque aquí tenéis todos los trucos que esconde este brillante Gd. De nada.



CAMBIO DE VESTUARIO:
Si ya estás cansado de ver siempre a los luchadores con la misma indumentaria pulsa los botones Y o A desde la pantalla de selección de personajes.

CAMBIAR DE PERSONAJES:
Este truco te permitirá cambiar el orden de los personajes en los combates multijugador. Para activarlo tienes que mantener pulsado L con el mando del segundo jugador y R con el del tercer jugador, todo ello dentro del modo multijugador.

MISMO LUCHADOR:
Cuando hayas alcanzado un nivel de experiencia de 99 puntos o superior en la sección secreta del juego estarás en disposición de elegir tres veces el mismo personaje dentro de un mismo equipo de luchadores.

ROAD RASH: JAILBREAK

Estamos convencidos de que este polémico simulador de motos ha disparado tus nervios en alguna ocasión. Precisamente por eso, aquí te ofrecemos estos trucos, que te serán de gran ayuda para evitar que los macarras sobre ruedas te amarguen el día.

MENÚ "TRUCOS":
Sin este menú oculto no podrás acceder a ningún truco. Para activarlo, sitúate sobre la opción "multiplayer" del menú de opciones y mantén pulsado L1+R1+R2+ Izquierda a la vez que pulsas X. Por último, entra en el nuevo menú e introduce las siguientes iniciales:

MODO 5-0:
Este nuevo modo de juego estará a tu disposición si introduces BDK.



MODO SIDECAR:
Para poder enfrentarte a los moteros montado en un sidecar solo tienes que introducir CMB en el menú de trucos.



SIN ARRESTOS:
Si quieres que los arrestos dejen de ser un obstáculo en tu camino, pulsa Start y reinicia la carrera segundos antes de que te detenga la policía.

ANNA KOURNIKOVA SMASH TENNIS

Namco ha tomado "prestadas" las curvas de la explosiva tenista rusa para programar uno de los simuladores deportivos más divertidos de Playstation, que como era de esperar, viene acompañado de un truco que está dirigido a los jugadores menos duchos con la raqueta.



SECUENCIA FMV:
Si eres de los que siguen dejándose la piel en la pista y todavía no has disfrutado de la secuencia final del juego, prueba a introducir esta combinación desde el menú principal: Arriba x4, Abajo x4, Izquierda x4, Derecha x4 con el mando del jugador 2.



NHL 2K

Aunque no sea un deporte con mucha aceptación en nuestro país, Dreamcast nos sorprende con su particular apuesta por el hockey sobre hielo, que como no iba a ser menos también llega acompañado de un simpático truco.

CABEZAS GRANDES:
Ya decíamos nosotros que la moda de los jugadores cabezones no era pasajera. Con este truco, todos los componentes de tu equipo sufrirán un espantoso cambio en sus cabezas. ¿Qué no nos crees?, pues dirígete a la pantalla de créditos, introduce el mando en el puerto D y mantén pulsado L+R mientras pulsas B, A, B, Y. Si lo introduces correctamente escucharás una potente voz.







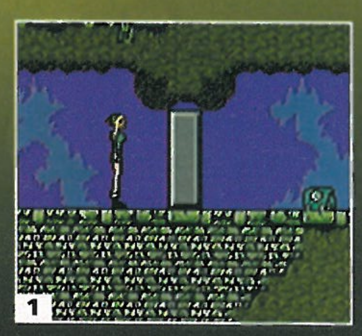
Una pequeña gran aventura

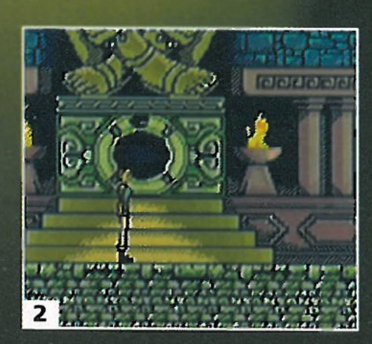
TOMB RAIDER

Tras su brillante debut en Dreamcast, la explosiva heroína de Eidos ha elegido Gameboy como próximo destino para sumergirnos en una misteriosa aventura que tendrá como escenario un remoto templo del amazonas plagado de trampas y criaturas ancestrales...

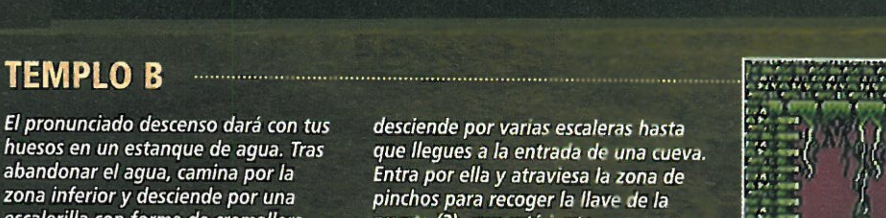
TEMPLO A

Una vez que haya concluido la secuencia de introducción, te harás con el control de nuestra explosiva arqueóloga. Como primer paso, desciende por la primera plataforma hasta que encuentres una entrada en la pared de la izquierda. Al caminar por dicha entrada encontrarás dinamita y un botiquín pequeño. Con estos ítems en tu poder, continúa hasta que te topes con un muro azul. Aquí, para abrirte camino solo tienes que subir al nivel superior y tirar de la palanca. Al entrar por esta nueva entrada se te presentarán dos caminos. Déjate caer a la zona inferior y coloca la dinamita junto al bloque de piedra (1) para hacerte con un botiquín grande. Ahora avanza por la plataforma superior hasta que te topes con una nueva palanca. Tira de ella y salta al bloque verde de la izquierda para alcanzar un nuevo camino. Tras tirar de una nueva palanca, encontrarás un interruptor en la pared. Púlsalo y déjate caer por la rampa para llegar al oráculo (2) del templo. Si examinas el centro de la estatua verás una interesante animación. Tras acabar con la serpiente de la derecha, sube por las escalerillas y detente cuando recojas el botiquín. En este punto, el objetivo es colgarse de la escalera del techo. Al atravesar dicha escalera te harás con dinamita y con un botiquín grande. Completada esta tarea, desciende a la planta baja y toma el camino de la izquierda para encontrarte con unos nuevos escalones. Sube por ellos y utiliza la dinamita en un nuevo bloque de piedra para acceder a una estancia con una nueva plataforma verde. Tras subirte a ella encontrarás una nueva escalera. En la zona superior hallarás una nueva palanca que no debes dudar en activar. Ahora ve hacia la derecha y elimina a la pareja de enemigos para recoger un nuevo cartucho de dinamita. Regresa al lugar donde se encontraba la última palanca y avanza por la zona inferior hasta que encuentres un cristal donde guardar la partida. Junto al cristal hallarás una escalera descendente que te conducirá a una nueva palanca. Tira de ella y regresa al punto donde se encontraba el cristal. Ahora lo último que te queda por hacer en esta zona es dejarte caer por el hueco de la derecha, el que acabas de desbloquear al tirar de la palanca.

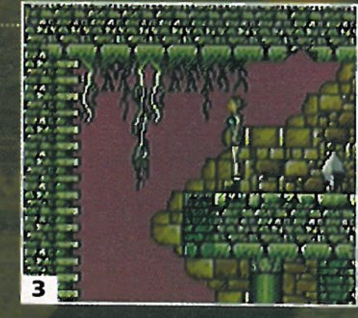

1


2

TEMPLO B



El pronunciado descenso dará con tus huesos en un estanque de agua. Tras abandonar el agua, camina por la zona inferior y desciende por una escalerilla con forma de cremallera. Casi a mitad del descenso encontrarás una plataforma en el lado derecho. Salta hacia ella y sube por la nueva escalera hasta que te topes con un bloque de piedra. Utiliza la dinamita en él, y salta al final de la rampa para evitar ser atravesado por los pinchos. En lo alto de la nueva escalera encontrarás un interruptor, que al pulsarlo desplazará la plataforma verde de la izquierda. Ahora avanza por el camino de la derecha y desciende por varias escaleras hasta que llegues a la entrada de una cueva. Entra por ella y atraviesa la zona de pinchos para recoger la llave de la puerta (3), que está junto a un nuevo cristal. Con esta llave en tu poder, vuelve a entrar por la cueva y cuélgate de las escaleras del techo para alcanzar el lugar donde se encontraba el interruptor. Salta por las plataformas verdes de la izquierda y desciende por la escalera para avanzar por el pasaje inferior.La nueva escalera te dará acceso a la estancia donde se encuentra una palanca. Tras tirar de ella, baja por la escalera de la derecha y durante el descenso salta a la segunda plataforma de la derecha para localizar una nueva palanca. Tira de ella y desciende a la planta baja. El camino de la izquierda únicamente te dará acceso a un nuevo cristal. Con la partida salvada, toma el camino de la derecha y atraviesa la zona de los pinchos para alcanzar una cerradura. Por último, utiliza la llave en la cerradura (4) y camina unos metros para dejar atrás esta zona del templo y entrar en un nuevo nivel.


3

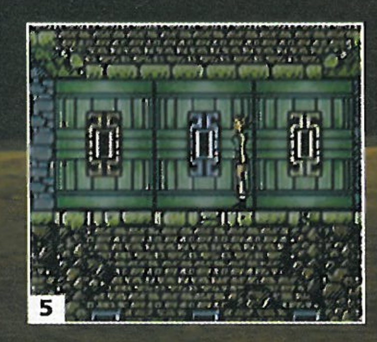

4

Pistas para la supervivencia

1. El uso inteligente de los cartuchos de dinamita será vital para acceder a determinadas zonas de los niveles, en las que, entre otros objetos, se pueden ocultar las escurridizas llaves.
2. Recoge todos los botiquines y munición que encuentres en tu camino, ya que además de acumularse de un nivel a otro te serán de gran ayuda para afrontar con garantías la recta final del juego.
3. Para no pasar por alto los objetos más importantes, examina todos los rincones y estancias del mapeado.
4. En ocasiones, el sistema para grabar partidas puede jugarte una mala pasada, por lo que es altamente recomendable que grabes solo cuando te encuentres en una zona de fácil acceso.

TEMPLO C

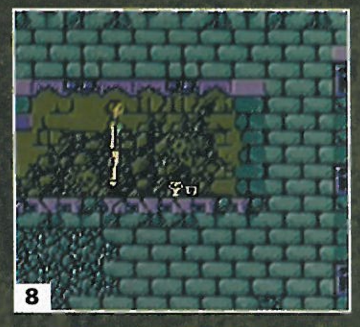
Tras utilizar el cristal para salvar la partida, continúa de frente y da un enérgico salto para atravesar la trampa de los pinchos. De nuevo, un bloque de piedra se cruzará en tu camino. Ignóralo por el momento y sube por la escalerilla. Después de un largo paseo te toparás con un nuevo cristal. Desde este punto, sube el escalón de la derecha y coloca la dinamita sobre las tres baldosas grises para hacerte con el pomo amarillo. Tira de la palanca que hay al fondo del camino y retrocede unos pasos. Ahora cuélgate de la cornisa y baja a la zona inferior. Aquí, acaba con la serpiente y tira de la nueva palanca. A tu derecha volverás a encontrarte con una nueva entrada, que te dará acceso a una zona en la que te toparás con un cristal y con una nueva palanca. Vuelve a tirar de la palanca y desciende por la escalerilla. A mitad de ésta, salta a la plataforma de la izquierda y déjate caer por el hueco de la parte superior izquierda para hacerte con una nueva llave de la puerta. En la planta superior también encontrarás un nuevo interruptor, que te verás obligado a activar. Ahora desciende por la única escalera disponible y elimina al troglodita. Continúa caminando por la izquierda hasta que te topes con una escalera y un bloque. Baja por dicha escalera y, tras varios saltos, llegarás a un nuevo estanque de agua. Graba la partida en el cristal, bucea unos metros y sal a la superficie por la cornisa de la izquierda. Aquí debes dar un gran salto para hacerte con el pomo azul. Tras pulsar la palanca que se encuentra sumergida podrás abandonar esta zona. Ahora regresa al lugar donde se encontraba la escalera que te llevó al estanque y salta al bloque de la izquierda. Localiza a un nuevo troglodita y acaba con él para proseguir tu camino. Ahora desciende por las plataformas hasta que encuentres un nuevo cristal. Desde este punto, ve hacia la derecha para recoger la dinamita y utiliza la llave en la cerradura. Tras colgarte de las escaleras del techo podrás activar la palanca que te dará acceso a la zona inferior, donde te espera el pomo rojo. Con los tres pomos en tu poder, regresa al cristal anterior y toma el camino de la izquierda. Una vez más, coloca la dinamita sobre las tres baldosas grises y desciende por la escalerilla para llegar a la estancia donde podrás recoger una segunda llave de la puerta. De vuelta al lugar donde utilizaste la dinamita, continúa por la izquierda y sube por las escaleras hasta que te topes con una nueva cerradura. Utiliza la nueva llave en ella y continúa hasta que alcances la sala de las tres puertas(5). Una vez allí, coloca los pomos en las tres puertas de colores y graba la partida. Si desciendes por la rampa de la izquierda llegarás al altar (6). Por último, sitúate en las escaleras y pulsa A para completar el nivel.


5


6

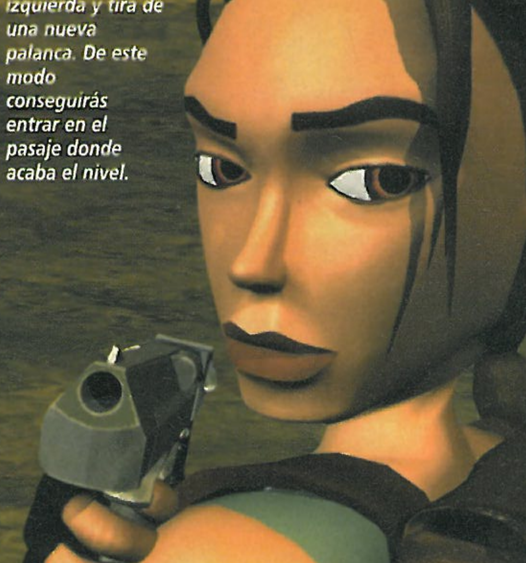
TUMBAS REALES A

Cuando hayas alcanzado las tumbas, desciende por la rampa y salta hacia la derecha segundos antes de que veas los pinchos. Continúa por el nuevo camino hasta que encuentres una palanca situada en el techo, que podrás activar fácilmente si la disparas con la pistola. Ahora baja a la zona inferior y tira de la nueva palanca para abrir la escotilla que hay en la planta superior. Entra por dicha escotilla y avanza por la derecha hasta que te topes con la primera momia. A tu derecha encontrarás un superviviente (7), que momentos antes de morir te contará una aterradora historia. Ahora recoge la llave de la puerta y utilízala en la cerradura de la planta inferior para abrirte camino. Al avanzar unos metros encontrarás una nueva palanca. Tira de ella, y cuando estés bajando por la rampa salta rápidamente a la escalera de la izquierda. Ya en la planta superior, salta al pequeño bloque de la derecha y continúa ascendiendo hasta que veas una nueva rampa. Déjate caer por ella y sube por la escalera de la derecha. Aquí, atraviesa los bloques con pinchos y desciende por la nueva escalera para alcanzar un nuevo cristal. Graba la partida y entra por la puerta que encontrarás a pocos metros de tu posición. Junto al nuevo cristal hallarás una nueva rampa, que te conducirá a la zona donde se encuentra un interruptor. Tras activarlo, desciende por la escalera de la derecha y utiliza la dinamita para volar el bloque de piedra. Pulsa el interruptor de esta nueva zona y recorre el pasillo de la izquierda hasta que te topes con una nueva puerta. Nada más atravesarla, graba la partida y déjate caer por hueco del fondo. En la zona inferior, desciende por los escalones de la derecha y pulsa el interruptor que hay al final del camino. Retrocede unos metros y baja por la primera escalera que encuentres para entrar por una nueva puerta. En esta nueva zona, activa el interruptor de la izquierda y déjate caer por un nuevo hueco para entrar en la sala donde se encuentra la palanca que abre las compuertas de agua. Ahora vuelve a la planta superior, toma el camino de la izquierda y desciende por la rampa para entrar en el agua. Tras bucear durante un tiempo encontrarás dos muros azules con sus correspondientes palancas. Tira de la palanca inferior y bucea por el nuevo pasaje para salir a la superficie, y de paso grabar la partida en un nuevo cristal. Al entrar por la nueva puerta, y tras tirar de varias palancas, alcanzarás la estancia donde se encuentra la Llave del Esqueleto (8). Con esta llave en tu poder, entra por el hueco de la escalera y desciende por la nueva rampa. Junto al cristal encontrarás dos nuevas palancas que no debes dudar en activar. Utiliza la dinamita para destruir el bloque de piedra y tira de la palanca que hay junto al hechicero. Ahora déjate caer por el nuevo hueco y entra por la puerta de la izquierda para alcanzar la sala del esqueleto. Una vez allí, utiliza la llave en el panel de la estatua (9) y recoge el trozo de bastón. Para concluir, toma el camino de la izquierda y tira de una nueva palanca. De este modo conseguirás entrar en el pasaje donde acaba el nivel.


8


9

7

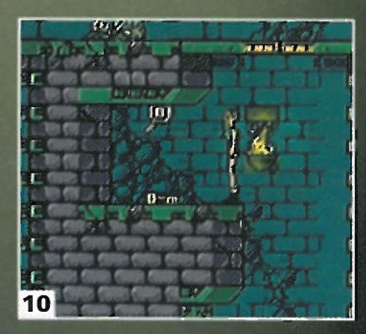




TUMBAS REALES B

Ya en el interior de esta zona, recorre unos metros y desciende por la rampa. Encima del cristal hallarás una escalera, sube por ella y salta a la plataforma de la derecha para tirar de una palanca. Continúa ascendiendo y entra por el hueco de la derecha para repetir la misma operación con una segunda palanca. Ahora retrocede unos metros y agárrate a la cornisa superior para toparte con un nuevo cristal. El siguiente paso es utilizar la dinamita para volar el bloque de piedra, para de este modo alcanzar un largo pasillo que te llevará a una puerta. Entra por la mencionada puerta y recorre el nuevo pasillo hasta que encuentres un nuevo bloque de piedra. Coloca la dinamita junto a él, entra por el hueco y baja por las nuevas escaleras hasta que te topes con un bloque de piedra. Recoge la dinamita que hay junto al cristal de la derecha y utilízala para entrar en la sala donde se encuentra una nueva palanca. Cuando la hayas activado, vuelve al cristal anterior y continúa por la derecha. Vuelve a utilizar la pistola para disparar a la palanca del techo y salta por las plataformas hasta que llegues a la planta inferior. Una vez allí, avanza por el único camino accesible y sube por la escalera para entrar por una nueva puerta. En esta zona, desciende por las pequeñas plataformas y tira de la palanca que hay en esta sala. Vuelve a cruzar la puerta anterior y verás como ahora podrás entrar por el hueco de la derecha.

Dirígete a la zona inferior y avanza hasta que veas una escotilla que se abre y se cierra. Déjate caer por ella y cuando bajes por la rampa pega un salto para evitar caer en los pinchos. En la zona inferior de esta estancia hallarás una palanca que te dará acceso a un nuevo pasaje. Aquí, sube por la escalera y recoge la llave de la puerta (10). Ahora dispara a la palanca y sube a la planta superior. Si tomas el camino de la izquierda llegarás a un altar en el que, tras tirar de una palanca, aparecerá la escalera que te llevará a una nueva puerta. No entres por ella todavía, ya que ahora te tocará regresar al lugar donde comenzó el nivel, concretamente tu objetivo es localizar una escalera muy larga que está situada en la pared de la izquierda. En lo más alto hallarás una cerradura donde tendrás que utilizar la llave de la puerta. Dentro de esta nueva zona la tarea es sencilla, ya que solo debes tirar de varias palancas para hacerte con la llave del altar (11). Como su propio nombre indica, dirige tus pasos hacia el altar y utiliza tu nueva llave en él. Recoge el trozo de bastón que hay en su interior y regresa al hueco donde recogiste la llave del altar. El muro que bloqueaba el camino de la derecha habrá desaparecido, así que solo te queda atravesar este pasillo para alcanzar el tramo final de las tumbas.



10



11

TUMBAS REALES C

Al recuperar el control de Lara, sube por la escalera que hay junto al cristal y detente cuando llegues al cruce. Si desciendes a la planta baja llegarás a la zona donde se encuentra la primera cerradura, pero primero tienes que hacerte con la llave. Aclarado esto, salta a la plataforma de la derecha y baja por la primera escalera que encuentres para tirar de una palanca. Regresa a la planta superior y prosigue tu camino hacia la derecha, teniendo cuidado de no ser alcanzado por las cuchillas. Al avanzar unos metros encontrarás una escalera junto a un bloque azul. Sube por ella, salta a la primera plataforma y tira de la palanca que hay dentro de este hueco. Ahora regresa al lugar donde se encontraba el bloque azul y tira de una segunda palanca. Una vez hecho esto, vuelve a tomar el camino de la derecha y continúa activando palancas hasta que entres por una puerta. Si entras por ella y te dejas caer llegarás a una zona sumergida, donde tras tirar de un par de palancas podrás abrir los dos bloques (12) que encierran la llave de la puerta. Como nuevo paso, trata de salir a flote y hazte con esta preciada llave. Ahora regresa al punto donde comenzó el nivel y déjate caer por el primer hueco de la derecha para llegar a la zona donde se encuentra la primera cerradura. Utiliza la llave en ella y coloca la dinamita en el bloque que hay al la izquierda. Este cruce de caminos es vital para el desarrollo del nivel, si tomas el camino de la izquierda, el que acabas de explosionar, podrás recoger la segunda llave de la puerta. Por el contrario, si recorres los pasillos de la derecha llegarás a la estancia donde se encuentra la estatua de buda, y si la examinas podrás hacerte con un segundo trozo de bastón. Ahora que ya tienes el bastón completo, vuelve al comienzo del nivel y atraviesa la plataforma de las cuchillas para alcanzar la zona inferior donde se encuentra la segunda cerradura. Utiliza la nueva llave de la puerta en ella e inserta el bastón en el hueco del sarcófago que está junto a las dos estatuas de Buda (13). Por último, recoge el nuevo trozo de tabla y avanza por el camino de la izquierda para abandonar las tumbas.



12



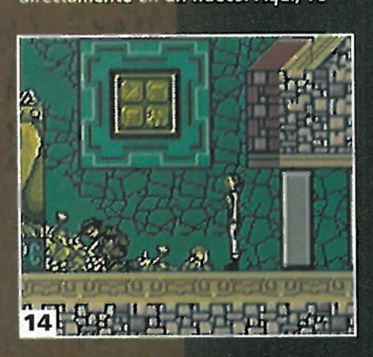
13

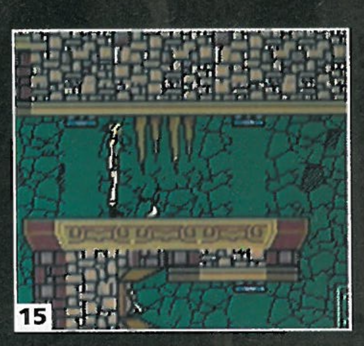


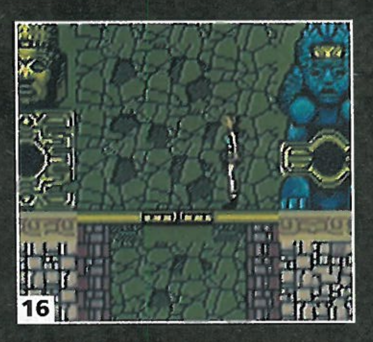
CÁMARAS DEL TESORO A

Nada más comenzar, tira de un par de palancas y sube por las plataformas hasta que veas una palanca en el techo. Dispara a dicha palanca y sube por el nuevo saliente para alcanzar la zona superior donde se encuentra el primer cristal. Recuerda esta zona, ya que a tu derecha se encuentra la primera cerradura. Desciende por la rampa de la izquierda, déjate caer a la zona inferior y toma el camino de la derecha hasta que te topes con una palanca. Tira de ella y haz lo propio con la que tienes a tu izquierda. Ahora entra por la puerta y déjate caer a la planta inferior para entrar directamente en un hueco. Aquí, ve hacia la derecha y entra por una puerta. En esta nueva zona, sube por la escalera y continúa por el único camino accesible hasta que llegues a una rampa descendente. Déjate caer por ella y disfruta del encuentro con el buscador de tesoros (14). Tras la charla, coloca la dinamita en el bloque de la derecha y recoge la llave de la puerta. Con la llave en tus manos, sube por la escalera de la izquierda y tira de la palanca para desplazar el muro que te impide regresar al lugar donde comenzó el nivel. Una vez allí, utiliza la llave en la primera cerradura. Al entrar en esta zona, desciende por las rampas y sube por las escaleras hasta que encuentres una palanca en el techo, Si la disparas conseguirás abrir una entrada en la planta inferior, donde podrás recoger la segunda llave de la puerta. Completada esta tarea, vuelve a subir a la planta superior y avanza hasta que encuentres la segunda cerradura. Utiliza la llave recién obtenida en ella y continúa hasta que llegues a la sala de las dos puertas, solar y lunar. Entra por la puerta lunar y salta por las plataformas con pinchos hasta que llegues a una escalera. Baja por ella y a mitad de camino selecciona la pistola para disparar a la palanca del techo. Ahora sube a la plataforma superior y avanza hasta que llegues a una zona con dos escaleras. Sube por ambas escaleras y tira de las palancas para abrir las baldosas doradas que hay en la zona inferior, donde encontrarás un cristal y la tercera llave de la puerta.

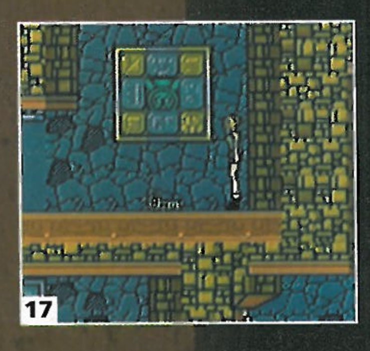
Tras hacerte con ella, previo uso de la dinamita, vuelve a explosionar un bloque y sube por la escalera para activar dos nuevas palancas. En esta ocasión, dirige tus pasos hacia la pared de la izquierda y sube por las plataformas rosas para hacerte con el amuleto de la luna (15). De vuelta a la sala de las dos puertas, entra por la puerta solar y recorre los nuevos pasillos, administrando correctamente la dinamita, para hacerte con el amuleto del sol. Con estos amuletos en el inventario, regresa a la sala de las dos puertas y utiliza la llave de la puerta en la cerradura de la derecha. Por último, sube a la plataforma superior y entra por la nueva puerta para llegar a una nueva zona, donde no encontrarás problemas para alcanzar la sala de las dos estatuas (16). Una vez allí, utiliza los dos amuletos y déjate caer por el hueco central para completar el nivel.


14


15


16

CÁMARAS DEL TESORO B


17

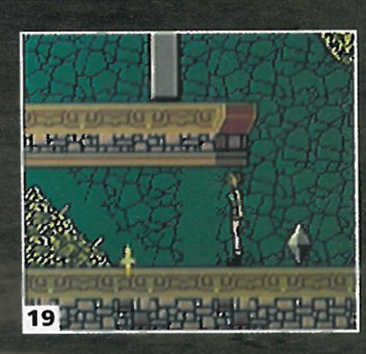

18

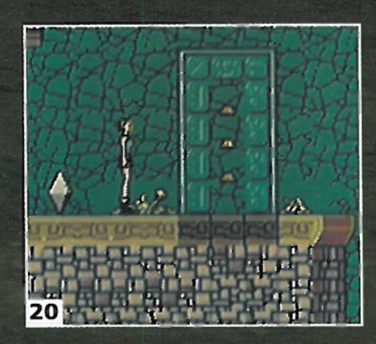
Desde el punto donde comienza el nivel, avanza por el único camino disponible y tira de las palancas que encuentres a tu paso. De este modo podrás acceder a la zona superior donde se encuentra la llave de la puerta . Ahora tira de la palanca y salta a la plataforma de la izquierda para localizar la escalera que te llevará a la primera cerradura. Activa la nueva palanca y vuelve a la zona donde recogiste la llave. Ahora tendrás acceso a la puerta de la planta superior, así que no lo pienses y entra por ella para alcanzar la zona donde se encuentra la llave de la serpiente (17), que para hacerte con ella solo tendrás que activar varias palancas. Para continuar, regresa al lugar donde se encontraba la cerradura y sube por la escalera de la izquierda para alcanzar la sala donde se encuentra la estatua de la serpiente (18). Al utilizar la llave en el mecanismo de la derecha podrás hacerte con el ojo de la serpiente. En esta nueva zona, sube por la primera escalera y detente cuando llegues al cruce. En primer lugar, desciende a la parte inferior derecha y explora a fondo las salas, ya que tu objetivo aquí es tirar de las palancas para conseguir reunir dos llaves de la puerta. Una vez que tengas dichas llaves en tu poder, vuelve al cruce donde comenzó el nivel y utiliza la primera de ellas en la cerradura. Ahora coloca el ojo de serpiente en el mecanismo de la derecha y graba la partida en el nuevo cristal. Como último paso, utiliza una nueva llave en la segunda cerradura y déjate caer por el hueco central para recoger un nuevo trozo de tabla.

CÁMARAS DEL TESORO C

La primera parte de este nivel es bastante sencilla, ya que solo te verás obligado a tirar de las palancas para abrirte paso. Una vez que hayas llegado a la primera cerradura, tira de la palanca de la derecha y vuelve a la planta superior. Desde aquí, ve hacia la derecha y déjate caer por el primer hueco que encuentres para recoger la llave de la puerta. Ahora regresa a la cerradura y utiliza la llave para entrar en una nueva zona. Aquí, las cosas no serán muy diferentes, así que avanza hasta que llegues a una gran sala con una escalera en el techo. Cuélgate de ella y continúa hasta que des con un cristal y una nueva palanca. Una vez activada, vuelve a colgarte del techo y déjate caer más o menos a mitad de escalera. Con esto conseguirás entrar en una zona oculta, en la que tras descender por varias escaleras llegarás a una nueva puerta. Tu objetivo en esta zona es recorrer los nuevos pasillos para llegar a una estancia que tiene tres puertas situadas verticalmente.

En primer lugar, entra por la puerta superior y recoge el primer lingote de oro. En la puerta central también podrás hacerte con un segundo lingote (19). Por último, entra por la puerta inferior y avanza unos metros para localizar el tercer y último lingote. Con los lingotes en tu poder, vuelve a la escalera anterior y continúa ascendiendo hasta que llegues a una sala con tres ranuras doradas (20). Utiliza los tres lingotes en las ranuras y salta por las nuevas plataformas hasta que te topes con un nuevo cristal. Para concluir, desciende por la rampa de la derecha y recorre los nuevos pasillos. Al final de uno de ellos encontrarás una llave de la puerta y una cerradura. Utiliza la llave en esta última y despídete de las cámaras del tesoro.


19


20



Guías

CAVERNAS A

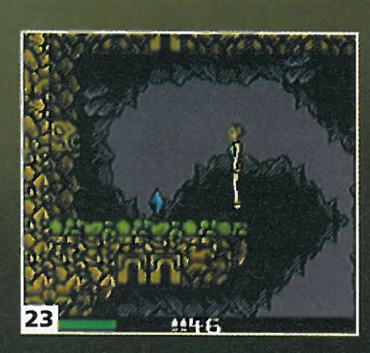
Recuperado el control, súbete a la plataforma superior y cuélgate de la escalera del techo para alcanzar el primer interruptor. Una vez activado, baja a la zona inferior y entra por el hueco de la derecha hasta que encuentres una escalera. Sube por ella y déjate caer por el hueco que hay junto al cristal. En esta zona inferior, cuélgate de la escalera del techo y avanza unos metros para hacerte con la llave de la puerta (21). Tras un nuevo descenso llegarás a la primera cerradura, así que utiliza la llave en ella y entra por la puerta de la planta superior. Junto al estanque de agua encontrarás una nueva palanca, así que ya sabes, tira de ella y avanza por la entrada superior hasta que te topes con la primera pareja de bloques de piedra. Utiliza la dinamita para derruirlos y lánzate al agua. Bucea hacia la izquierda y tira de la palanca que hay junto al nuevo cristal. Ahora bucea por el fondo y entra por el pasaje de la derecha para alcanzar un nuevo estanque. Desde el punto en el que te encuentras, sal a la superficie y tira de la palanca. A partir de este momento tendrás que explorar a fondo cada rincón de esta zona sumergida, con el único fin de activar las palancas que te permitirán abrirte camino. Ten en cuenta que el estanque de agua cuenta con numerosas paredes falsas, que están representadas con el color marrón. Cuando hayas abandonado el estanque tendrás que utilizar la dinamita para volar un nuevo bloque de piedra, de este modo finalizará el nivel.


21

CAVERNAS B

Tras grabar la partida en el primer cristal, avanza hacia la derecha con cuidado de no caerte por la trampa que ocultan los pinchos y detente cuando llegues a la plataforma superior. Desde aquí, cuélgate de la escalera del techo y avanza hacia la izquierda para entrar por un pequeño hueco de la pared. Dentro de esta estancia, tira de la palanca y regresa a la plataforma anterior. Esta vez, toma el camino de la derecha y continúa hasta que llegues a una zona con un nuevo cristal. En esta zona tu objetivo volverá a ser el de siempre, localizar la llave de la puerta y utilizarla en la cerradura, ten en cuenta que en este nivel la llave no está muy escondida. Completada esta tarea, avanza por este nuevo camino hasta que te topes con la estatua del murciélago (22), sobre la que tendrás que utilizar los dos diamantes que se encuentran repartidos por el nivel. Para hacerte con el primero, toma el camino de la izquierda y entra por la primera puerta que encuentres. Al avanzar unos metros llegarás a un nuevo estanque de agua, donde tras tirar de varias palancas sumergidas podrás hacerte con el diamante rojo. Con el primer diamante en tus manos, regresa a la estatua del murciélago y entra por la segunda puerta. En la misma plataforma donde se encuentra el diamante encontrarás una pared falsa en el lado izquierdo. Agárrate a la cornisa y continúa hasta que encuentres una segunda cerradura, que podrás abrir con la llave que recogiste durante el trayecto hacia el primer diamante. Dentro de este nuevo hueco encontrarás una palanca. Tira de ella y regresa al punto donde se encontraba el diamante. Ahora si te dejas caer por el hueco que hay junto a la pared falsa encontrarás dos caminos, uno de ellos bloqueado por un muro. Pues bien, avanza por el camino inferior y cuélgate de la escalera del techo para tirar de la palanca que desplazará el muro. Ahora regresa al cruce anterior y entra por el pasaje superior para alcanzar un nuevo estanque de agua. Para recoger el diamante azul (23), solo tienes que bucear por el pasaje de la derecha y tirar de una palanca sumergida, que desplazará el bloque azul. Al salir a la superficie y subir por varias plataformas podrás hacerte con este escurridizo diamante. Como último paso, dirígete al lugar donde se encuentra la estatua del murciélago y coloca los diamantes en los mecanismos laterales para abrir la puerta que te dará acceso al templo volcánico.


22


23

TEMPLO VOLCÁNICO A

Ya en el interior del templo, avanza unos metros y cuélgate de la escalera del techo para alcanzar el otro extremo de la sala. Baja por la escalera de piedra y memoriza el muro azul mientras desciendes a la zona inferior. Tras colgarte de una nueva escalera podrás tirar de la palanca que moverá el muro que te comentamos anteriormente. Atraviesa dicho muro y tira de la palanca que hay junto a los pinchos. Ahora regresa al punto donde comenzó el nivel y avanza por el pasaje inferior para llegar a una amplia sala donde tu objetivo volverá a ser el mismo de siempre, tirar de una palanca para desplazar un nuevo muro azul. Una vez hecho esto, desciende por las nuevas plataformas y continúa hasta que llegues a un nuevo cristal. Déjate caer a la zona inferior y cuélgate de la escalera del techo para entrar por una puerta. En esta nueva zona, déjate caer por las rampas y detente cuando llegues a un nuevo muro azul. Recuerda este muro, ya que es el que da acceso a la sala donde se encuentra la estatua de la serpiente (24).

Aclarado esto, avanza por la planta superior y graba la partida en un nuevo cristal. Aquí, desciende por la rampa de la derecha y tira de la palanca que hay en la planta superior. De regreso al cristal, el nuevo paso es entrar por la puerta de la izquierda para alcanzar una nueva zona del templo. En la primera plataforma de la izquierda hallarás la cerradura, aunque todavía no tienes la llave. Tu nuevo objetivo es bajar a la plataforma inferior, donde tras colocar la dinamita en el bloque, podrás activar una nueva palanca. De nuevo, déjate caer a la zona inferior y tira de una nueva palanca para hacerte con la llave de la puerta. Regresa al lugar donde se encontraba la cerradura y utiliza la llave para entrar en la zona donde se encuentra la esfera (25). Para hacerte con ella tendrás que colocar la dinamita en un nuevo bloque de piedra. Ahora dirígete al lugar donde se encuentra la estatua de la serpiente y utiliza la esfera en ella para desplazar el muro azul de la izquierda. Para completar el nivel, entra por el nuevo pasaje y tira de las palancas de la nueva estancia para recoger un nuevo trozo de tabla.

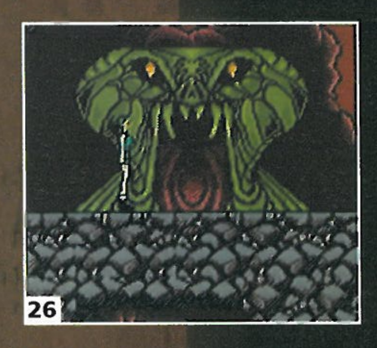

24

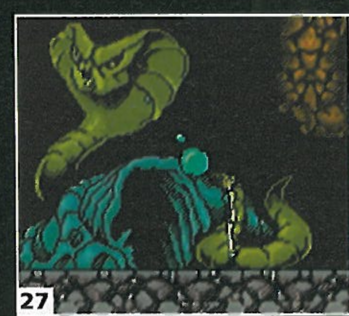

25

TEMPLO VOLCÁNICO B

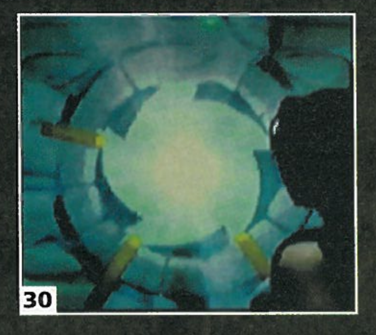
Cuando te hayas recuperado del vertiginoso descenso, graba la partida en el cristal de la derecha y déjate caer por la rampa para alcanzar una pequeña plataforma. Desde allí, baja a la plataforma inferior y salta hacia la izquierda para activar una palanca. De regreso al cristal, coloca la dinamita sobre las tres baldosas grises y tira de una nueva palanca para recoger la llave de la puerta. Con esta llave en el inventario, vuelve a subir por la escalera y toma el camino de la izquierda hasta que te topes con una nueva escalera. Baja a la planta inferior y entra por la puerta para dirigirte a la estancia donde se encuentra la cerradura .
Utiliza la llave en ella y entra por la puerta de la planta superior para alcanzar la sala donde se encuentra la estatua de la cobra (26). Recoge toda la munición y botiquines que encuentres en esta sala y entra por la boca de la cobra para verte las caras con el jefe final (27). Para acabar con él, equípate con las balas poderosas y dispara hasta que se active una extensa y espectacular secuencia (28), (29), (30).


29


26


27


28

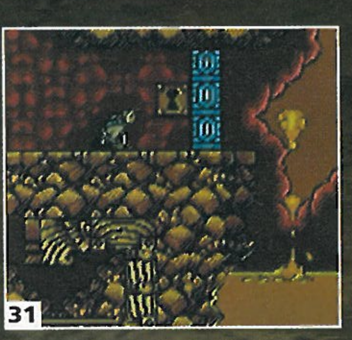

30

TEMPLO VOLCÁNICO C

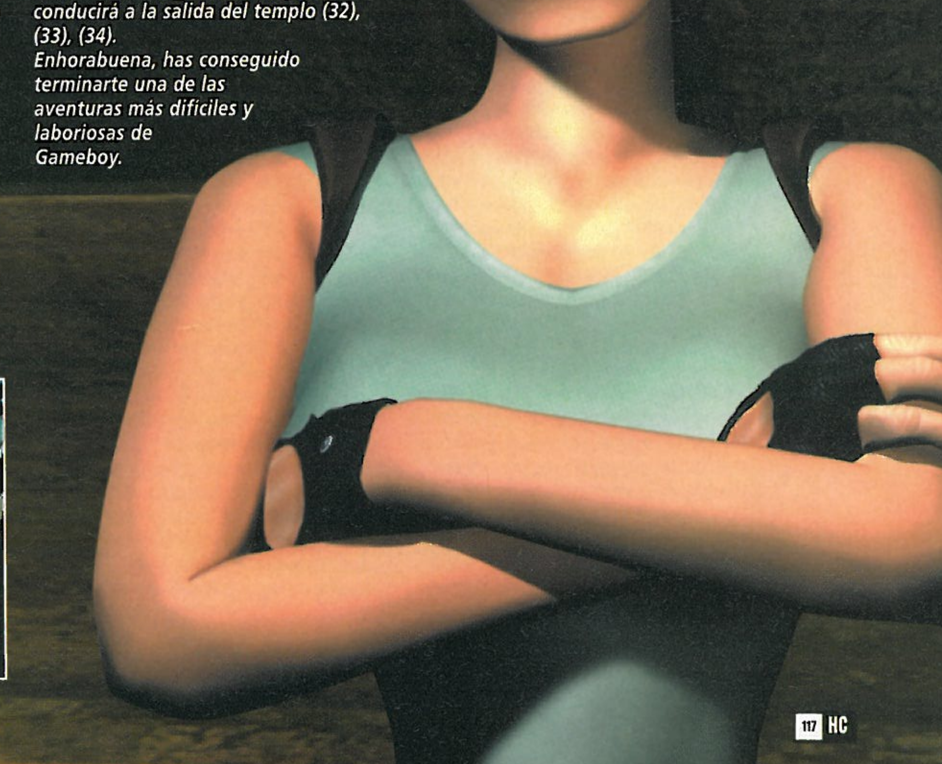
Finalizada la secuencia, ya solo te queda afrontar el último nivel del juego. Al comenzar, graba la partida en el cristal y sube por la primera escalera que encuentres en tu camino. A mitad de ésta hallarás una palanca que no debes dudar un instante en activar. Continúa ascendiendo por las nuevas plataformas y recoge la dinamita que hay junto al nuevo cristal. Ahora vuelve a la zona inferior y sube por la escalera que hay cerca de los pinchos. Desde la plataforma superior, da un gran salto hacia la derecha y detente cuando te topes con un muro azul. Tira de la palanca que hay en esta sala y avanza por el nuevo pasaje hasta que alcances un nuevo cristal. Desde este punto, baja a la zona inferior y tira de la palanca que está junto al muro azul. Ahora sube a la planta superior y continúa ascendiendo hasta que llegues a la cerradura (31). Para hacerte con la llave de la puerta, simplemente cuélgate de las escaleras del techo y déjate caer por la rampa de la izquierda. Con la llave en tus manos, regresa a la cerradura y utilízala para atravesar las nuevas plataformas. Al avanzar unos metros encontrarás una nueva rampa, en la que verás un nuevo muro azul y un cristal. Desciende por dicha rampa y da un salto hacia la derecha para tirar de una nueva palanca. Ahora regresa al cristal que estaba junto al muro y salta por las plataformas de la izquierda hasta que llegues a una zona con tres baldosas grises. Coloca la dinamita sobre ellas y desciende por la nueva rampa hasta que alcances una larga escalera que te conducirá a la salida del templo (32), (33), (34).
Enhorabuena, has conseguido terminarte una de las aventuras más difíciles y laboriosas de Gameboy.


32


34


31


33



Casi tres años después de haber dado carpetazo al caso Manhattan, la agente Aya ha vuelto a ser reclamada por la prestigiosa agencia de investigación MIST. El informe es aterrador, una nueva oleada de criaturas alteradas celularmente se ha apoderado de varios estados colindantes a Los Ángeles. Solo los valientes están capacitados para hacerse cargo de semejante caso.

Pesadilla bacteriológica



DISCO 1

1 - CUARTEL DE MIST, LOS ÁNGELES

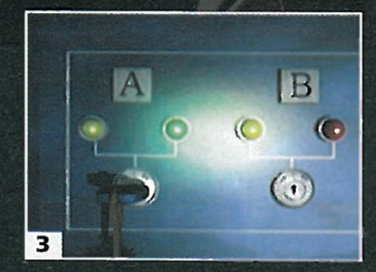
Nada más comenzar, te encontrarás en la sala de prácticas de tiro del cuartel general de Mist. Tras la charla con Pierce, abandona esta sala y dirige tus pasos hacia la armería. Una vez allí, utiliza los puntos BP que hayas acumulado para comprar un par de tónicos. Para que te sirva de ayuda, durante la investigación encontrarás dos formas de aumentar los puntos BP, una es completando las pruebas de las prácticas de tiro (1) y la otra eliminando a los enemigos que encuentres por el camino. Abandona el cuartel, ve hacia el garaje y dile a Pierce que estás listo para la acción.


1

2 - TORRE AKROPOLIS, LOS ANGELES

Concluida la espectacular secuencia, tu primer objetivo es hablar con los agentes para que te permitan acceder al interior del edificio. Ya en el vestíbulo del ascensor, entra por la doble puerta y prepárate para pasar un mal trago. El panorama es desolador, todos los agentes de las fuerzas SWAT han sido brutalmente asesinados por unas extrañas criaturas mutantes. En esta misma plaza (2), recoge las balas de la caja de munición y examina un cadáver cercano para hacerte con un tónico. A pocos metros del lugar en el que te encuentras hallarás una cabina de teléfono donde podrás grabar la partida. Junto a esta cabina verás una nueva puerta, entra por ella y recoge la Llave de la Cafetería que te entregará uno de los supervivientes. Ahora vuelve a la plaza anterior y baja por las escaleras que se encuentran junto al vestíbulo del ascensor. Aquí, elimina al primer enemigo y utiliza tu nueva llave para entrar en la cafetería. Al aproximarte a la mujer que hay en el interior, serás víctima de una macabra sorpresa. Cuando hayas acabado con esta nueva criatura, recoge la Revista Científica que hay sobre la mesa y examina su cuerpo para hacerte con un Implante. Finalizada la charla con Rupert, abandona la cafetería y elimina a los dos enemigos que saltarán del tejado. De vuelta a la plaza, localiza unas nuevas escaleras y baja por ellas hasta que te topes con un nuevo cadáver. Si examinas el cuerpo te harás con un antídoto. En esa misma zona, examina la escalera mecánica y vuelve a la cabina telefónica para escuchar nuevas órdenes. Ahora regresa a la cafetería y entra por la puerta de empleados. Recoge la Llave Azul que hay en la caja de seguridad amarilla y entra por la segunda puerta de la izquierda para alcanzar la sala del generador. Ya en el interior, examina el generador e inserta la llave azul (3) en la ranura A. De vuelta al pasillo, entra en la cocina y examina el frigorífico para hacerte con un sedante. Abandona la cafetería y dirígete al lugar donde se encuentran las escaleras mecánicas. Sube por ellas y elimina a los incordiosos enemigos que te esperan en el hall superior. Tras bajar por unas nuevas escaleras llegarás a un camino con dos puertas a ambos lados. Antes de continuar, examina el cadáver del SWAT y recoge la metralleta. Completada esta tarea, entra por la puerta de madera y recoge la Llave roja que dejará el siniestro mercenario que hay dentro del santuario. Aunque ya lo habrás adivinado, tu nuevo objetivo es regresar al cuarto del generador. Aquí, introduce la llave roja en la ranura B y espera a que se vacíe la fuente de Neptuno. Abandona el cuarto del generador y entra por la puerta de la izquierda para llegar a la mencionada fuente. Tras eliminar a los dos mostrencos mutantes recibirás cuatro granadas como recompensa. Tu misión en esta zona es examinar la fuente (4), ya que en su interior encontrarás un lanzagranadas. Con este nuevo arsenal en tu inventario, vuelve al santuario donde recogiste la llave roja y entra por la puerta frontal para llegar al puente. Para activarlo, simplemente examina el panel e introduce 561 como clave de acceso. Por último, atraviesa el puente y graba la partida en la cabina que hay junto a las escaleras que conducen al helipuerto.


2



3


4

CONSEJOS ANTIPARÁSITOS

1. Para aumentar el contador de puntos BP, que son los que te permitirán comprar munición y armamento, tienes que acabar con todos los enemigos que se crucen en tu camino. Si evitas los enfrentamientos, en vez de sumar, perderás 10 de estos jugosos puntos.
2. Reserva la munición más dañina para los jefes o enemigos de gran tamaño. En determinados puntos encontrarás cajas con abundante munición para la 9mm que no debes dudar en recoger, ya que el número de balas que contienen es ilimitado.
3. Uno de los enemigos más duros de pelar son los caballos mutantes, aunque para deshacerte de ellos de una forma rápida y sencilla es conveniente que esquives sus embestidas, de este modo se golpearán contra las paredes y perderán numerosos puntos de vida.
4. Examina los cuerpos de los soldados SWAT, ya que algunos de ellos esconden items como tónicos o antídotos, que te ayudarán a recuperar la fortaleza sin necesidad de gastar un solo punto BP.
5. Deposita siempre los objetos de menor valor, como la linterna o el spray, en el maletero de los coches, ya que es muy posible que al abandonar la zona en la que te encuentras no vuelvas a tener opción de recuperarlos.

3 - TORRE AKROPOLIS, HELIPUERTO

En esta nueva zona, recorre la pasarela metálica y examina el panel del montacargas. Ahora dirígete a la cabina de teléfono y.... prepárate para enfrentarte al mercenario. Para causarle el mayor daño posible te aconsejamos que utilices la metralleta o el lanzagranadas. Durante el forzoso regreso al montacargas puedes disparar a los terminales eléctricos, ésto provocará que los cables de alta tensión debiliten aún más al mercenario (5). Cuando le hayas acertado varias veces, sube por el montacargas y espera a que te recoja el helicóptero.


5

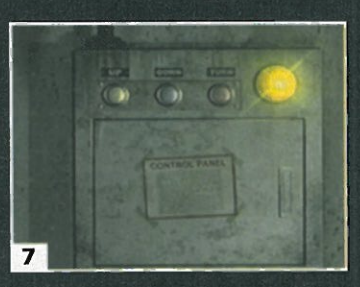
4 - CUARTEL DE MIST, GARAJE

Tras examinar con detenimiento los cuatro documentos que te entregará Baldwin, te encontrarás en el garaje (6) del cuartel. Finalizada la conversación con Pierce, abre el maletero del coche y recoge los items que creas oportunos. Con los puntos BP acumulados, dirígete a la armería y compra la M4A1 y la PA3 con munición. Para continuar con la investigación, acércate a Pierce y dile que estás preparado para salir del garaje.


6

5 - DESIERTO DE MOJAVE, NEVADA

Una vez que hayas abandonado el sedán, recarga tus armas con las balas de 9mm que hay en la caja de metal y graba la partida en la cabina telefónica. Recuerda que en el maletero del coche están los items que depositaste en el garaje del cuartel. Completada esta tarea, entra por la verja doble y acaba con el primer caballo mutante. Ahora entra en la habitación número 2 y recoge el tónico que hay en la papelera del baño. Entre las habitaciones 1 y 2 encontrarás una estrecha verja, entra por ella y detente cuando te topes con una puerta verde. Al entrar por ella verás a una mujer que no tardará en convertirse en una repugnante criatura. Regresa al patio anterior y entra por una verja que hay junto a la máquina de hielo. Aquí, entra por la puerta del taller y tira de la palanca que hay cerca del coche para subir el disyuntor. Retrocede unos metros, examina el panel con una luz amarilla (7) y pulsa los botones Amarillo, Rojo y Azul para mover el coche. Ahora pulsa el interruptor rojo que hay junto al coche y abre la verja amarilla de la derecha. Por último, vuelve a examinar el panel de la luz amarilla y pulsa los botones Amarillo y Rojo. Completada esta laboriosa tarea, entra por la verja amarilla y prepárate para conocer al viejo Douglas. Tras la charla, Douglas te entregará la Llave del Cuarto número 6. De nuevo, vuelve al patio de entrada al motel y entra por la verja que hay entre las habitaciones 1y 2. Sube por las escaleras y utiliza tu nueva llave en la puerta de la habitación número 6. Ya en el interior, sal a la terraza y permanece atento a la animación. Al bajar por la escalera metálica te verás las caras con una nueva pareja de caballos mutantes. Con la zona despejada, pulsa el interruptor que hay junto al depósito de agua y muévete con rapidez para entrar por la nueva verja. Una vez más, tu objetivo es eliminar a la nueva comitiva de caballos mutantes. Ahora sube por la escalera del depósito para conocer a Kyle Madigan. Finalizada la charla, sube por la nueva escalera (8) y recoge la Llave del Muerto y el tónico que esconde el cadáver. En la zona donde tuviste la charla con Madigan encontrarás el interruptor que abre la verja, púlsalo y regresa a la base del depósito. Aquí encontrarás una puerta que anteriormente estaba bloqueada. Pues bien, utiliza la llave del muerto para entrar en el bar y recoge el Imán que hay en el frigorífico. De vuelta a la explanada del depósito, localiza una estrecha verja y entra por ella para alcanzar la puerta trasera del taller. Utiliza el interfono para comunicarte con Douglas y examina la rejilla que hay a tu izquierda. Para hacerte con la llave debes utilizar el imán. Cuando hayas conseguido sacar la Llave del Taller por el hueco de la rejilla, utilízala en la puerta y entra por la verja que hay junto al coche. Junto a la camioneta encontrarás la puerta que conduce a la explanada donde se encuentra la caravana de Douglas. En su interior, dile a Douglas que te dé información acerca del refugio. Concluida la tortuosa charla, abandona la caravana y recoge el Cable que hay sobre el suelo. Ahora dirígete al pozo (9) que hay junto a la puerta delantera del taller y utiliza el cable en él para bajar al pasaje subterráneo. Tras liquidar a la araña, sube por una nueva escalera y examina las estanterías del supermercado para hacerte con un frasco y una lata. Todavía en el supermercado, localiza una nueva puerta y entra por ella para llegar a un nuevo patio del motel. En este punto, entra por la segunda puerta y examina el mueble que hay atornillado a la pared. Al no disponer de la herramienta apropiada, regresa a la caravana y habla con Douglas para que preste la llave inglesa del taller. Con su aprobación, entra en el taller y examina la estantería que hay cerca de la camioneta para recoger la Llave Inglesa. Para concluir, utiliza la llave inglesa en el armario atornillado y entra por el hueco para volver a enfrentarte al mercenario (10). En esta ocasión el duelo será bastante sencillo, simplemente guarda las distancias y utiliza la metralleta para acertarle. ¡Buen trabajo!



7


8

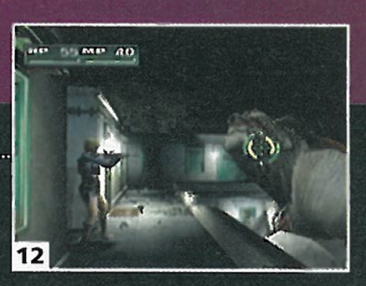

9


10



6 - DESIERTO DE MOJAVE, NOCHE


11


12

Cuando haya finalizado la impactante secuencia, serás testigo de como la noche cae sobre el desierto. Con la compañía de Madigan, tu primer objetivo es ir al lugar donde dejaste aparcado el sedán. Al llegar a este punto la sorpresa será mayúscula, ya que un grupo de criaturas se ha dedicado a morder los cables del motor. Tras acabar con estos diablillos, vuelve a la caravana y pregúntale a Douglas si te puede dejar prestada la camioneta. Con la Llave de la Recepción en tus manos, ve hacia el patio de entrada al motel y entra por la verja que hay entre las habitaciones 1 y 2. Utiliza la nueva llave en la puerta azul y examina la caja registradora de la recepción (11). Ahora pulsa # + 3033 + la tecla TOTAL y recoge la Llave de Recogida. Abandona la recepción y sube por las escaleras para alcanzar la planta superior. Utiliza la llave recién obtenida en la puerta doble e introduce 4487 como clave para abrir la caja fuerte. Junto a la ventana encontrarás una Lata de gasolina que no debes dudar un instante en recoger. Con esta lata en tu poder, regresa al lugar donde se encuentra el sedán y rellena la lata en uno de los dos surtidores de gasolina. Completada esta tarea, vuelve al taller y entrégale la lata a Douglas. Como la reparación parece que va para largo, entra en el bar y escucha con atención las palabras de Madigan. Ahora ve hacia la habitación número 6 y échate en la cama para descansar unas horas. El repentino despertar de Aya será debido a un intenso zumbido procedente del exterior. Una enorme criatura (12) ha llegado al motel Bronco, y no precisamente con la intención de hospedarse. Para hacer frente a este nuevo inquilino tienes que moverte con rapidez por el reducido espacio de que dispones a la vez que utilizas la metralleta para debilitarle. Cuando le hayas acertado varias veces, se activará un animación en la que verás como esta criatura se enfurece aún más. Para este segundo envite, guarda las distancias y escóndete en el callejón que hay entre las habitaciones 5 y 6 para evitar ser atrapado por sus garras. Una vez que le hayas derrotado, entra en la habitación 6 y desciende por la escalerilla para regresar al depósito de agua. En esta zona, entra en el bar y continúa hasta que llegues al patio de entrada al motel. Allí encontrarás a Douglas junto a su perro, que te hará entrega de la Llave del Camión. Con esta nueva llave, vuelve al depósito de agua y entra por la verja que se comunica con la puerta trasera del taller. Concluida la charla con Madigan, dirígete a la caravana y abre la caja que hay frente a Douglas para hacerte con una nueva pistola, gastando todos los puntos BP en munición. Vuelve al taller y habla con Madigan para abandonar el motel.

DISCO 2

1 - MESETA DE DRYFIELD, MINA


14


15

Una vez que hayas recuperado el control de Aya, elimina al primer caballo mutante y escucha con atención las palabras de Madigan. Ahora equípate con la metralleta y prepárate para lo que se te viene encima. Para deshacerte de la nueva ofensiva de caballos debes colocarte junto al barranco de la derecha. Desde ese punto, espera a que los caballos se dirijan a tu posición y muévete hacia un lado para que se caigan al barranco (13). Esta es la mejor táctica para eliminar a los caballos, ya que además de ahorrar bastante munición no perderás puntos de vida. Cuando hayas limpiado la zona, entra por la única puerta accesible y camina por el pasillo de la mina. Aquí, entra por la puerta del fondo y continúa hasta que llegues a una estancia con un rail partido en dos. Tras examinarlo, vuelve al pasillo anterior y entra por la puerta de la derecha. Quita el freno de la vagoneta y avanza por el nuevo camino hasta que te topes con una Tabla de madera. Recógela y regresa a la estancia del rail. Ahora utiliza la tabla en el rail y atraviesa el puente para entrar en el cuarto del vigilante, con permiso de los murciélagos. Ya en el interior, recoge las balas de la caja de munición y examina el panel del generador. Como primer paso, coge la Clavija y colócala en el segundo agujero. Ahora tira de la palanca de la izquierda y abandona esta sala. En el lado derecho encontrarás la puerta electrónica que acabas de desbloquear. Al entrar por ella, te verás las caras con un gigantesco caballo mutante (14). Para acabar con él, utiliza la metralleta o la pistola que recogiste en la caravana. Nunca te quedes parado, ya que en ocasiones el caballo puede saltar del tejado y alcanzarte. Cuando finalice el primer asalto, recoge la pistola y el Conector. De nuevo, el caballo volverá a la vida, pero esta vez tendrá un aspecto aún más aterrador. En este segundo cara a cara la dificultad se incrementará. Si disparas con la PA3 a los bidones de gasolina que hay en las esquinas cuando el jefe esta cerca, éste perderá muchos puntos de vida. Cuando le hayas liquidado, examina la moto que hay cerca de tu posición y pulsa el interruptor para provocar un cortocircuito. Regresa al generador (15) e inserta el conector en el primer agujero. Ahora coge la antigua clavija y colócala en el último agujero para desbloquear la segunda puerta. De nuevo, regresa al lugar donde te enfrentaste al caballo, pulsa el interruptor de la moto y entra por la puerta de piedra. En este nuevo pasillo te verás las caras con una nueva araña, pero si andas corto de munición mejor evita el enfrentamiento y que bajes por el montacargas.


13

2 - MESETA DE DRYFIELD, REFUGIO


16

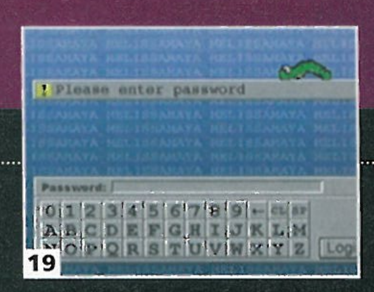

17

Nada más llegar al refugio, entra por la puerta E-38 y elimina a las criaturas que custodian el pasillo. La nueva puerta te dará acceso al depósito, así que entra por ella y recoge las balas que hay en la caja de munición. Ahora entra por la puerta E-43 y continúa hasta que alcances los dormitorios. Aquí encontrarás una puerta que da acceso a un cruce de caminos. En primer lugar, entra en la sala de esterilización (16) y examina el terminal central. Una vez examinado, entra por la puerta de la izquierda y graba la partida en la nueva cabina de teléfono. Finalizada esta tarea, entra por la puerta doble y utiliza el montacargas para descender al nivel inferior. Desde esta nueva planta, entra en el laboratorio de animales y examina los cajones de la derecha para hacerte con una lata. Continúa tu camino y entra por la única puerta accesible de este laboratorio. En el nuevo pasillo serás sorprendido por una violenta criatura. Regresa a la cabina donde anteriormente grabaste la partida y trata de abandonar la sala de esterilización. Un gas tóxico invadirá la salida, así que muévete con rapidez y examina el panel que hay junto a la puerta por la que has entrado. Al no tener otra vía de escape, entra por el conducto que se comunica con el vertedero y recoge las balas de la caja de munición. En este punto te enfrentarás a uno de los jefes más difíciles del juego. Selecciona tu arma más potente y espera a que esta monstruosa criatura abra la boca (17). Cuando le hayas acertado varias veces, comenzará a lanzar gotas de ácido, que podrás esquivar fácilmente si te fijas en sus sombras. Poco a poco este monstruo te irá ganando terreno, así que no pares de disparar. Cuando se desplome, una nueva puerta se desbloqueará y tendrás acceso a un nuevo pasillo. Al caminar unos metros, la gran puerta se abrirá y la monstruosa criatura volverá a entrar en acción. Para este segundo enfrentamiento, continúa descargando tu munición contra él y examina el primer panel para activar la plataforma móvil. Para concluir, avanza unos metros y examina el segundo panel cuando el monstruo esté sobre la plataforma. Gracias al descenso de ésta, el jefe quedará atrapado y solo tendrás que seguir disparando para acabar con él definitivamente. Entra por la nueva puerta y Madigan te entregará la Tarjeta de Yoshida.

3 - REFUGIO, LABORATORIO

Concluida la conversación, baja por unas nuevas escaleras y atraviesa el conducto subterráneo hasta que llegues a una sala con un panel de control (18). Examínalo e introduce 18 como clave de acceso para abrir las compuertas. Con la sala despejada de agua, baja por la nueva escalera y continúa hasta que llegues a una bifurcación. Toma el camino de la izquierda y atraviesa varias salas hasta que alcances un montacargas. A partir de este punto te verás obligado a elegir entre una de las dos rutas disponibles, la de Madigan o la de Pierce. RUTA DE MADIGAN: Esta es la ruta más aconsejable ya que podrás disponer de la Magnum con varios cargadores para matar al jefe final. Al recuperar el control, sube a la planta superior y dirige tus pasos hacia el laboratorio de animales. En el pasillo donde anteriormente fuiste atacado por una violenta criatura encontrarás una puerta con un lector en el lado derecho. Utiliza la tarjeta Yoshida en el lector y avanza por el pasillo que está iluminado con una luz roja, ya que te dará acceso al laboratorio. Ya en el interior, examina el ordenador portátil (19) e introduce A3EILM2S2Y como password para acceder a los ficheros de datos. Selecciona la opción "sección de visitantes" y prepárate para hacer frente a un duro cuestionario. Ten en cuenta que solo debes acertar tres preguntas, pero la única pega es que el orden de las preguntas es aleatorio. Para subsanar este problema, a continuación te ofrecemos las respuestas a todas las preguntas que te puede formular el terminal. Ya sabes, lee la pregunta y busca la respuesta entre las siguientes: 1) FBI, 2) Melissa Pierce, 3) Kiyome Nagajima, 4) ATP, 5) Eva Mitocondrial, 6) Desierto de Mojave, 7) Escarabajos, 8) Dryfield. Cuando hayas acertado las tres preguntas, examina los archivos científicos y contesta la llamada. Abandona el laboratorio y entra por la puerta que tiene una luz roja en la parte superior. Al avanzar unos metros encontrarás el montacargas que tienes que utilizar para subir al nivel superior. Nada más abandonar el montacargas, entra por la puerta de la izquierda y, tras la secuencia, dirígete a la sala de monitores. Si examinas uno de los paneles tendrás acceso al sistema de vigilancia de la instalación. La pantalla es táctil, así que pulsa el tercer botón de la derecha y seguidamente la opción "Operate" para activar un nuevo montacargas. Ahora tienes que repetir la misma operación con el último botón para desactivar el sistema de seguridad. Completada esta tarea, abandona esta sala y vuelve a utilizar el montacargas para ir al nivel inferior. Frente a la puerta que conduce al laboratorio de animales hallarás el nuevo montacargas, así que no lo pienses más y utilízalo para dirigirte al complejo Neo Ark (20). RUTA DE PIERCE: Esta es la ruta más difícil, y cuenta con el inconveniente de que no tendrás acceso a determinadas armas. Nada más seleccionar esta ruta, dirígete al sector B4 y desbloquea una de las puertas que hay en esta zona para volver al motel. Tras la conversación, sigue al perro de Douglas hasta el depósito de agua y elimina a los enemigos que están acorralando a Pierce. Cuando hayas limpiado la zona, Pierce te entregará como gratificación la Llave RV. Completada esta tarea, dirige tus pasos hacia el lugar donde se encuentra estacionado el sedán y utiliza la llave recién obtenida para abrir el coche de Pierce. En su interior encontrarás un lápiz de labios y un chaleco. A pocos metros de esa zona encontrarás una máquina de hielo, donde tu objetivo será recoger una bolsa de cubitos. Con la bolsa de hielo en tu poder, tu nuevo objetivo es subir a lo más alto del depósito de agua. Una vez allí, utiliza la bolsa de hielo en tres ocasiones para hacerte con un Talismán. Ahora regresa al refugio y utiliza el montacargas para ir al nivel B2. Aquí, monta en un nuevo ascensor y detente cuando llegues al nivel B1. En este nuevo pasillo te toparás con una criatura ANMC que dejará una Tarjeta al morir. De regreso al nivel B2, utiliza la nueva tarjeta en el lector de una puerta y recoge los objetos que encuentres en las estanterías de esta nueva sala. Ahora sigue los pasos de la ruta de Madigan.


18



19


20

4 - NEO ARK, REFUGIO

Una vez que hayas llegado a esta especie de jardín botánico, baja por las escaleras más cercanas y entra por la doble puerta de cristal. En este nuevo patio exterior, elimina a los dos caballos mutantes y entra en la cripta (21). En la pared de la izquierda encontrarás un panel compuesto por quince placas de mármol. Para resolver este puzzle tienes que mover las placas rojas hasta que queden colocadas en el siguiente orden:

X	X	X	4	Pieza roja 1: Hombre sentado
X	X	3	X	Pieza roja 2: Símbolo A
X	2	X	X	Pieza roja 3: Ojo
1	X	X	O	Pieza roja 4: Rectángulo

Cuando hayas completado el puzzle, una nueva puerta de la cripta se abrirá. Entra por dicha puerta y dispara al panel del generador para que la criatura ANMC no pueda regenerarse. Ahora equípate con tu arma favorita y dispara contra esta indefensa criatura. Completada esta sencilla tarea, regresa al hall principal del Neo Ark y baja por unas nuevas escaleras. Al entrar por la doble puerta de cristal llegarás a un cruce donde serás recibido por un nuevo enemigo. Desde ese punto, abre la verja que conduce al templo de Tláloc y continúa hasta que llegues a la base de la pirámide. Aquí encontrarás una lápida con una rueda circular en su interior. Pues bien, mueve esta rueda cuatro veces y sube los escalones de la pirámide. Para resolver este nuevo puzzle (22) tienes que pisar las baldosas de colores en el siguiente orden: Azul (6 veces), Blanca (2 veces), Roja (3 veces), Amarilla (5 veces). Cuando lo hayas completado, tira de la palanca de la estatua y regresa al cruce anterior. Esta vez, entra en el túnel del mirador y atraviesa la pasarela móvil que acabas de activar. En esta isla encontrarás una escotilla con una escalera, baja por ella y elimina a las criaturas acuáticas hasta que aparezca un nuevo jefe. Para derrotarlo, simplemente corre por la plataforma circular y espera el momento en que se sale del agua para acertarle. No es un jefe muy complicado. Cuando le hayas liquidado, examina el tanque de agua y recoge el Objeto de Cristal que hay en su interior. Todavía no ha terminado tu trabajo en esta zona, así que regresa a la pirámide y pisa las baldosas en este orden: Roja, Amarilla, Azul, Blanca, Roja, Amarilla, Blanca, Azul, Amarilla y Roja para desbloquear la puerta del segundo generador. Ahora tira de la palanca de la estatua (23) y vuelve a atravesar el túnel del mirador. En esta ocasión, la plataforma móvil te llevará a un patio con dos puertas a ambos lados. Entra por la puerta de la izquierda y recorre el pasaje que hay bajo la escalera para hacerte con munición para la 9mm. Da media vuelta y sube por la escalera para alcanzar la sala donde se encuentra la segunda criatura ANMC. Al igual que ocurría cuando eliminaste a la primera, esta vez no será una excepción, así que primero dispara al panel del generador y seguidamente a la criatura. Con la barrera de energía inutilizada, regresa al hall del Neo Ark y utiliza el montacargas para ir al refugio. Tras la secuencia, toma el camino de la derecha y monta en un nuevo montacargas para descender a una planta inferior. Alcanzada esta nueva zona, muévete con rapidez y entra en el ascensor de la izquierda, que te llevará a un nivel que anteriormente era inaccesible. Elimina al nuevo enemigo y sigue los pasos de la niña para enfrentarte a un nuevo jefe. Si quieres acabar con este jefe debes asegurarte de que tienes suficiente munición para las dos ametralladoras. En primer lugar, dispara a sus escudos laterales (24) y sitúate cerca de la niña para descargar tu munición contra él. Cuando te alcance, te aconsejamos que utilices los tónicos, y si te paraliza no dudes en hacer lo propio con los antídotos. Pero sin duda alguna, una de las claves para eliminar a este jefe está en saber esquivar correctamente su potente rayo láser. Concluido el enfrentamiento, la niña correrá hacia su cuarto y se quitará el casco. ¡Es Eve!


21


22


23

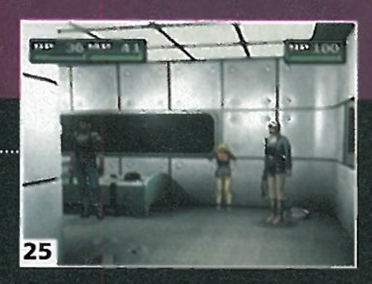

24



Guías

5 - CUARTO DE EVE, REFUGIO

La incógnita sobre la identidad de la niña que se ocultaba tras ese misterioso traje se habrá resuelto. Nada más recuperar el control de Aya, examina la estantería del cuarto y recoge el Equipo Portátil. Antes de hablar con Madigan también puedes recoger la Solución de Ringer que hay junto a la cama de Eve (25). Al intentar abandonar la instalación te verás las caras con los mercenarios. Antes de que la nueva sala se llene de gas, examina la incubadora que hay frente a Eve y habla con esta última para que te siga hasta el montacargas. Sus movimientos serán lentos, así que acércate a ella y camina despacio, de lo contrario Eve morirá asfixiada. Al abandonar el montacargas, sigue a Eve hasta que te veas las caras con el mercenario número 9. Tras la tensa conversación, la instalación será tomada por los mercenarios.


25

6 - REFUGIO, HUIDA

Ahora dirígete al hall del Neo Ark y utiliza el montacargas para volver al refugio. Tu nuevo objetivo es regresar a la sala de monitores, pero la tarea no será nada sencilla. Al abandonar el montacargas, ve hacia la derecha y entra por la puerta frontal para alcanzar la sala del ascensor. Ya en el interior, recorre el pasillo y entra en el montacargas que te llevará al nivel B1. De regreso a esta planta, entra por la puerta E-38 y continúa hasta que llegues al depósito de armas. Una vez allí, entra por la puerta E-43 y atraviesa los dormitorios. En el cruce, entra por la puerta que conduce a la sala de esterilización y graba la partida en la cabina telefónica. Al entrar por la puerta doble te toparás con la puerta que da acceso a la sala de monitores. Aquí, examina las cámaras de seguridad (26) y pulsa el primer botón para abrir la puerta del aparcamiento del refugio. Ya que estás en esta sala, también es muy recomendable que desactives el sistema de seguridad. Como nuevo paso, vuelve a atravesar la sala de esterilización y entra por la puerta de la derecha para entrar en el aparcamiento. Tras esquivar al enemigo camuflado, recorre el largo pasillo y entra por la puerta de la derecha. En este punto, contesta a la llamada telefónica y examina la taquilla que hay junto a la gran puerta para hacerte con la Llave del Coche. Una vez hecho esto, examina el panel que hay junto a la taquilla para acceder al panel numérico (27). Para resolver este puzzle simplemente tienes que pulsar la siguiente combinación: Botón Azul + Botón Amarillo + CALL. Con la compuerta abierta, aproxímate al coche y utiliza la llave en él. Ahora examina el panel rojo que hay en una de las esquinas del aparcamiento y utiliza la tarjeta Yoshida en el lector para abrir la puerta de salida. Después del corto trayecto el coche se detendrá. La salida del refugio está cerca, así que atraviesa el pasadizo peatonal y detente cuando encuentres una moto estacionada. Al examinarla te harás con un Muñeco de Peluche. Por último, entra por la nueva puerta y examina el portón metálico para desbloquear una puerta del hangar. Ahora abandona esta sala, entra por la puerta verde que hay junto a la moto y examina el panel de la izquierda de la nueva estancia para salir al exterior, y de paso... disfrutar de una espectacular escena.



26


27

7 - TIENDA DE CAMPAÑA

Gracias a la oportuna llegada del ejército norteamericano, nuestra bella agente salvará la vida. RUTA DE MADIGAN: Tras la conversación con el alto mando militar, examina las cajas que hay sobre la mesa y coge la Solución de Ringer. Ya en el exterior, el perro de Douglas te entregará una valiosa cápsula. A pocos metros encontrarás a un maltrecho Rupert (28), que también tendrá un regalo para ti, una fabulosa Magnum con munición. En el contenedor que hay tras él puedes recoger los ítems que abandonaste anteriormente. RUTA DE PIERCE: Si te has decantado por la ruta de Pierce, al abandonar la tienda de campaña te verás las caras con Jodie. Recuerda que no te entregará ningún objeto, así que examina los contenedores que hay detrás de ella para recoger los ítems que depositaste en el maletero del sedán y la camioneta. Antes de continuar te aconsejamos que te equipes con el chaleco. Si el perro de Douglas está todavía vivo, entrégale el muñeco de peluche para que te acompañe al refugio.
AMBAS RUTAS: Con este nuevo equipaje, examina el panel derecho de la gran puerta para volver al refugio. Esta vez debes dirigirte a la sala de esterilización, donde tendrás una charla con un soldado agonizante (29). Al entrar por la puerta doble te toparás con la puerta que da acceso a la sala de monitores. Nada más entrar por esta puerta verás una secuencia en la que comprobarás que Kyle Madigan es un traidor, un discípulo del mercenario número 9. Finalizada la extensa secuencia, debes utilizar un tónico para curar la herida de bala provocada por Madigan. Ahora utiliza el montacargas para bajar al nivel inferior y entra por la puerta semi-derruida para verte las caras con una gigantesca criatura.


28


29

LOS DOS FINALES

Para disfrutar del primer final simplemente tienes que seguir los pasos de esta guía, incluyendo la ruta de Madigan. En cambio, para acceder al segundo final tienes que cumplir obligatoriamente estos tres requisitos durante el juego: 1) Hablar con Madigan en el bar antes de enfrentarte a la gigantesca criatura del motel. 2) Hacer todo lo posible para que Flint, el perro de Douglas, permanezca con vida. 3) Seguir la ruta de Pierce.

8 - JEFE FINAL: EVE

30

Para sobrevivir a este duro enfrentamiento debes equiparte con tus mejores armas, pero te aconsejamos que entre ellas estén la Magnum, el Lanzagranadas y la Gran Pistola, además de varios frascos de Solución de Ringer y algún que otro antídoto. Al recuperar el control de Aya, equípate con la Magnum y dispara a la cabeza (30) de este repugnante ser. Tras separarle la cabeza de su cuerpo verás como nuestro repelente contrincante sufre una ligera transformación. No te le quedes mirando y continúa disparando hasta que veas una secuencia. Ahora ha llegado la parte más difícil del enfrentamiento, ya que abrirá su estómago para lanzarte un demoledor rayo de luz. Utiliza los tónicos o la Solución de Ringer si eres alcanzado y muévete con rapidez por la plataforma circular. Por último, utiliza el lanzagranadas contra su estómago y espera a que se diluya como un azucarillo. Para tener más posibilidades de derrotarle, es conveniente que tengas al menos 160 puntos de vida y 60 de MP. Nada más recuperar el control de Aya, recorre la pasarela metálica y detente cuando llegues al panel rojo. Utiliza la tarjeta Yoshida en el lector y espera a que aparezca el puente. Al aproximarte a Eve serás víctima de una desgarradora experiencia. El duelo final con Eve es, sin duda, uno de los enfrentamientos más difíciles del juego. Tanto por su endiablada rapidez en los movimientos como por su brutal resistencia a tus ataques es muy conveniente que nunca te quedes quieto en la misma posición. Avanzado el enfrentamiento, Eve se teletransportará de un punto a otro de la sala haciendo un extraño ruido a su paso. Una vez que Eve comience a volar por la parte central del puente, dispárala durante unos segundos y abandona el puente para evitar ser aplastado por su devastador aterrizaje. En el tramo final, la sombra de Eve hará acto de presencia. Cuando la hayas debilitado lo suficiente, Eve empezará a sangrar abundantemente, coincidiendo también con un aumento en la rapidez de sus movimientos. Tras acabar con ella, verás una secuencia en la que Eve, Aya y Madigan serán los protagonistas. Te damos nuestra más sincera felicitación, gracias a ti la exterminación de las criaturas ANMC ha llegado a su fin, por el momento...



CENTRO MAIL
www.centromail.es
Reservas
SONY
PS2
PlayStation 2
Reserva ya tu PlayStation 2
¡NO TE QUEDES SIN ELLA!





Pedidos por Internet
www.centromail.es

DEAD OR ALIVE 2



~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



~~9.990~~ 9.490

SYDNEY 2000



~~9.990~~ 9.490

VANISHING POINT



~~8.990~~ 8.490

RESÉRVALO Y CONSIGUE UNA CAMISETA GRATIS

VIRTUA TENNIS



~~8.990~~ 8.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de septiembre.

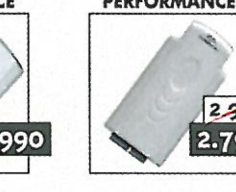



DREAMCAST + CHUCHU ROCKET! 39.900

Producto	Precio anterior	Precio
CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE		1.990
CABLE SCART (EUROCONECTOR)		3.990
CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD (AZUL, NEGRO, ROJO, VERDE)		4.490
CONTROLLER	4.990	4.690
JOYSTICK ARCADE STICK	8.990	7.990
KEYBOARD	4.990	4.690
MEMORY CARD PERFORMANCE		2.990
MOTION PAK PERFORMANCE	2.990	2.790
MUEBLE DREAM STATION DC/PSX		4.990
VIBRATION PAK	3.990	3.790
VISUAL MEMORY	4.990	4.490
VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL	10.990	10.490
VOLANTE RACE CONTROLLER	10.990	9.990
VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING W.	13.990	13.490










Juego	Precio anterior	Precio
AEROWINGS 2: AIR STRIKE	8.990	8.490
CRAZY TAXI	8.990	8.490
DRAGON´S BLOOD	6.990	6.490
ECCO THE DOLPHIN	8.990	8.490
EVOLUTION: THE WORLD OF SACRED DEVICE	8.995	8.490
FUR FIGHTERS	8.990	8.490
GAUNTLET LEGENDS	8.990	8.490
GIGA WING	8.990	8.490
GTA 2	8.990	8.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000	8.990	8.490
MAKEN-X	8.990	8.490
MARVEL VS CAPCOM 2	8.990	8.490
METROPOLIS STREET RACER	8.990	8.490
NBA 2K	8.990	7.990
NHL 2K	8.990	8.490
RAYMAN 2	8.995	8.490
ROADSTERS	8.990	8.490
SILVER	8.990	8.490
SPIRIT OF SPEED 1937	8.990	8.490
STAR WARS: EPISODIO 1-RACER	9.990	9.490
STREET FIGHTER III: DOUBLE IMPACT	8.990	8.490
SUPER MAGNETIC NEO	8.990	8.490
TECH ROMANCER	8.990	8.490
THE NOMAD SOUL	9.990	9.490
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	8.990	8.490
TOY STORY 2	9.990	8.490
V-RALLY 2 EXPERT EDITION	8.990	8.490
WACKY RACERS	8.990	8.490
WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO EDITION	8.990	8.490
ZOMBIE REVENGE	8.990	8.490

























EXIT




Atención al cliente 902 17 18 19


INTER. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES ~~9.990~~ 8.490



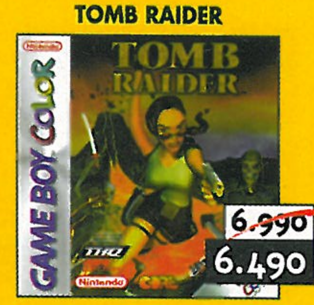
POKÉMON SNAP ~~10.990~~ 10.490


POKÉMON STADIUM + TRANSFER PAK ~~12.990~~ 12.490


TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION ~~8.990~~ 8.490



POKÉMON AMARILLO ~~5.990~~ 5.490


TOMB RAIDER ~~6.990~~ 6.490


NINTENDO 64 14.900

ROJO, NEGRA, NEGRO TRANSPARENTE, MORADO, AZUL, VERDE, NARANJA — 14.990


PERFECT DARK ~~10.990~~ 10.490


CABLE RF 2.990


MANDO DE CONTROL 4.990
CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO


MEMORY EXPANSION PAK 4.990


RUMBLE PAK 3.490

PERFECT DARK + MEMORY EXPANSION PAK 14.490


ALL STAR TENNIS '99 ~~9.990~~ 5.990


ARMY MEN SARGE'S HEROES ~~8.990~~ 8.490


CASTLEVANIA ~~4.800~~ 4.490

CASTLEVANIA 2 ~~11.500~~ 9.990

DONKEY KONG + MEMORY ~~12.990~~ 10.990

DOOM 64 ~~3.990~~ 3.690

GEX 3: DEEP COVER GECKO ~~9.990~~ 9.490


HYBRID HEAVEN ~~4.800~~ 4.490

J. MCGRATH SUPERC. 2000 ~~9.990~~ 9.490

JET FORCE GEMINI ~~9.990~~ 9.490

MICRO MACHINES 64 TURBO ~~9.990~~ 4.990

NBA IN THE ZONE 2000 ~~11.990~~ 10.490


OPERATION WINBACK ~~8.990~~ 8.490

QUAKE 64 ~~3.990~~ 3.690


RAYMAN 2 ~~9.990~~ 9.490

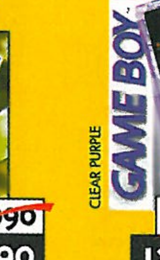

RIDGE RACER 64 ~~9.990~~ 9.490


TARZAN ~~9.990~~ 9.490


TAZ EXPRESS ~~9.990~~ 9.490


TOP GEAR HYPER BIKE ~~9.990~~ 9.490


TUROK: RAGE WARS ~~5.990~~ 5.490



GAME BOY COLOR ~~12.990~~ 12.490
CLEAR PURPLE, PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL


ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3 1.290
BLACK, PURPLE


FUNDA + LINK CABLE AMARILLO ~~2.990~~ 1.990


GAME BOY CAMARA ~~7.990~~ 3.990
VERDE, AMARILLA, AZUL, ROJA


MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER 2.990
GREY, PURPLE


24 HORAS DE LE MANS ~~5.990~~ 5.490

ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX ~~5.990~~ 5.490

CROC ~~6.490~~ 5.990

DRIVER ~~5.990~~ 5.490

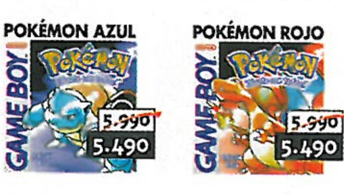

KONAMI GB COLLECTION VOL. 4 ~~5.990~~ 5.490


LOONEY TUNES: MARTIAN ALERT! ~~5.990~~ 5.490


METAL GEAR SOLID ~~5.900~~ 5.490

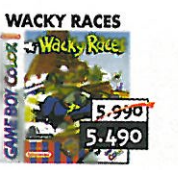
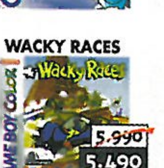

ODDWORLD ADVENTURES 2 ~~5.990~~ 5.490


POKÉMON AZUL ~~5.990~~ 5.490


POKÉMON ROJO ~~5.990~~ 5.490

RAYMAN ~~5.995~~ 5.490

ROLAND GARROS ~~5.990~~ 5.490



TOONSYLVANIA ~~5.995~~ 5.490

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION ~~5.990~~ 5.490

WACKY RACES ~~5.990~~ 5.490

WARIOLAND 3 ~~5.990~~ 5.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de septiembre.

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

NUEVOS CENTROS MAIL




- **BARCELONA** — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N. TEL: 933 608 174
- **BARCELONA Mataró** — C.C. MATARÓ PARK, C/ ESTRASBURG, 5. TEL: 937 586 781
- **CÁCERES** — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18. TEL: 927 626 365
- **GRANADA Motril** — C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISIÓN. TEL: 958 600 434

Centros





- **A CORUÑA** — C/ DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 981 143 111
- **A CORUÑA Santiago** — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13. TEL: 981 599 288






- **ALICANTE** — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA S/N. TEL: 96 46 951
- **ALICANTE** — C/ PADRE MARIANA, 24. TEL: 965 143 998
- **ALICANTE Benidorm** — AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JÚPITER. TEL: 966 813 100
- **ALICANTE Elche** — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29. TEL: 965 467 959
- **ALMERÍA** — AV. DE LA ESTACIÓN, 14. TEL: 950 260 643
- **BALEARES Palma** — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. TEL: 971 720 071
- **BALEARES Palma** — C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54. TEL: 971 405 57
- **BALEARES Ibiza** — C/ VÍA PÚNICA, 5. TEL: 971 399 101
- **BARCELONA** (Glories) — C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280. TEL: 934 860 064






- **BARCELONA** (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97. TEL: 934 126 310
- **BARCELONA** (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17. TEL: 932 966 923
- **BARCELONA Badalona** — C/ SOLEDAT, 12. TEL: 934 644 697
- **BARCELONA Badalona** — C.C. MONTIGALÀ, C/ OLOF PALME, S/N. TEL: 934 656 876
- **BARCELONA Barberà Vallés** — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2. TEL: 937 192 097
- **BARCELONA Manresa** — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10, C/ ÁNGEL GUIMERÀ, 21. TEL: 938 721 094
- **BARCELONA Mataró** — C/ SAN CRISTÓFOR, 13. TEL: 937 960 71
- **BURGOS** — C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN. TEL: 947 222 717
- **CÁDIZ Jerez** — C/ MARIMANTA, 10. TEL: 956 337 962








- **CASTELLÓN** — AV. REY DON JAIME, 43. TEL: 964 340 053
- **CÓRDOBA** — C/ MARÍA CRISTINA, 3. TEL: 957 498 360
- **GIRONA** — C/ EMILI GRAHIT, 65. TEL: 972 224 729
- **GIRONA Figueres** — C/ MORERIA, 10. TEL: 972 675 256
- **GRANADA** — C/ RECOGIDAS, 39. TEL: 958 266 954
- **GUIPÚZCOA S. Sebastián** — AV. ISABEL II, 23. TEL: 943 445 660
- **GUIPÚZCOA Irún** — C/ LUIS MARIANO, 7. TEL: 943 635
- **HUELVA** — C/ TRES DE AGOSTO, 4. TEL: 959 253 630
- **HUESCA** — C/ ARGENSOLA, 2. TEL: 974 230 404






- **JAÉN** — PASAJE MAZA, 7. TEL: 953 258 210
- **LA RIOJA Logroño** — AV. DOCTOR MÚGICA, 6. TEL: 941 207 833
- **LAS PALMAS** — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12. TEL: 928 418 218
- **LAS PALMAS** — Pº DE CHIL, 309. TEL: 928 265 040
- **LAS PALMAS Arrecife** — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3. TEL: 928 817 701
- **LEÓN** — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25. TEL: 987 219 084
- **LEÓN Ponferrada** — C/ DOCTOR FLEMMING, 13. TEL: 98 429 430
- **MADRID** (Callao) — C/ PRECIADOS, 34. TEL: 917 011 480
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1. TEL: 915 278 225











- **MADRID** — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N. TEL: 913 782 222
- **MADRID** — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, S/N. TEL: 917 758 882
- **MADRID Alcalá de H.** — C/ MAYOR, 58. TEL: 918 802 692
- **MADRID Alcobendas** — C.C. PICASSO, LOCAL 11, C/ CONSTITUCIÓN, 15. TEL: 916 520 387
- **MADRID Getafe** — C/ MADRID, 27 POSTERIOR. TEL: 916 813 538
- **MADRID Las Rozas** — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37. TEL: 916 374 703
- **MADRID Móstoles** — AV. PORTUGAL, 8. TEL: 916 171 115
- **MADRID Pozuelo** — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5. TEL: 917 990 165
- **MADRID Torrejón** — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5. TEL: 916 562 411







- **MÁLAGA** — C/ ALMANSA, 14. TEL: 952 615 292
- **MÁLAGA Fuengirola** — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL. TEL: 952 463 800
- **MURCIA** — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE. TEL: 968 294 704
- **NAVARRA Pamplona** — C/ PINTOR ASARTA, 7. TEL: 948 271 806
- **PONTEVEDRA Vigo** — C/ ELDUAYEN, 8. TEL: 986 432 682
- **SALAMANCA** — C/ TORO, 84. TEL: 923 261 681
- **STA. CRUZ TENERIFE** — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL: 922 293 083
- **SEGOVIA** — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21, C/ REAL S/N. TEL: 921 463 462
- **SEVILLA** — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N. TEL: 954 675 223










- **SEVILLA** — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, S/N. TEL: 954 915 604
- **TARRAGONA** — AV. CATALUNYA, 8. TEL: 977 252 945
- **TOLEDO** — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2. TEL: 925 285 035
- **VALENCIA** — C/ PINTOR BENEDITO, 5. TEL: 963 804 237
- **VALENCIA** — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16. TEL: 963 339 619
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56. TEL: 983 221 828
- **VIZCAYA Bilbao** — PZA. ARRIQUIBAR, 4. TEL: 944 103 473
- **ZARAGOZA** — C/ ANTONIO SANGENIS, 6. TEL: 976 336 156
- **ZARAGOZA** — C/ CÁDIZ, 14. TEL: 976 218 271



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ____________ Apellidos ____________
Calle/Plaza ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ____________ C.P. ______
Provincia ____________ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________ E-mail ____________

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-09-2000 **HBC**



¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h.
y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts.   Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

EXIT

Mr Driller 2



Manos a la obra

Desde que Tetris hizo estallar la fiebre por los puzzles, no han sido pocos los que, con mayor o menor fortuna, han intentado repetir el éxito de Pajitnov con un planteamiento sencillo y terriblemente adictivo. Así que no es de extrañar que Namco repita con las aventuras de este simpático taladrador, esta vez cargado de interesantes novedades.

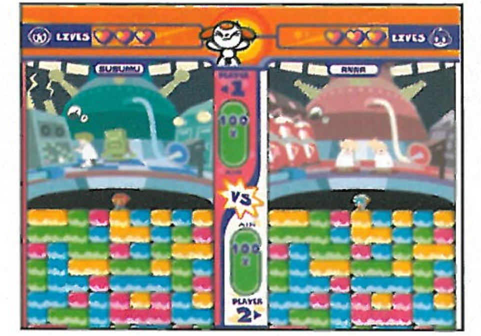


Para conseguir que se formen largas colas de gente delante de una máquina con el único objetivo de poder echar una partida, los chicos de Namco han vuelto a apostar por los puzzles de desarrollo sencillo y endiablada jugabilidad. Esta vez se trata de eliminar bloques de colores (y van...) con la ayuda de nuestro taladro, para así librar al mundo de su destrucción, aunque esta vez Mr Driller no estará sólo: Miss Anna Hottenmaier, , un personaje femenino, se encargará de darle la réplica taladradora en mano.

Sin embargo, aunque la cosa parece fácil, en esta secuela, que corre sobre una System 10, se han incluido bloques con propiedades especiales, algunos indestructibles y otros con ventajas adicionales destinadas a variar el desarrollo todo lo posible. Además, otra de las novedades es el modo para 2 jugadores simultáneos que divide la pantalla verticalmente y nos permite jugar de modo cooperativo o competir uno contra uno.

Por otro lado, destaca la inclusión de un modo historia en el que "taladramos" los lugares más conocidos del mundo, compitiendo por la puntuación más alta que luego quedará grabada en la página oficial de Namco.

Mucho nos tememos que vuelven aquellos tiempos de pasar horas y horas en el salón recreativo de la esquina intentando superar a ese tío que se ha instalado en el número 1 del ránking.

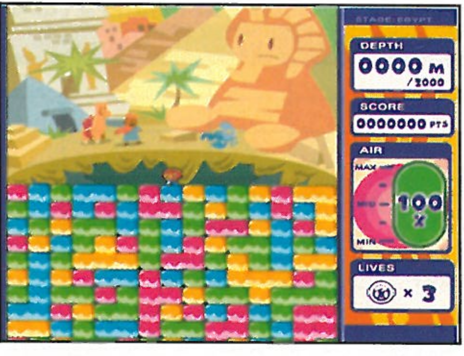








El modo para dos jugadores divide la pantalla verticalmente y nos permite competir con o contra nuestro compañero.



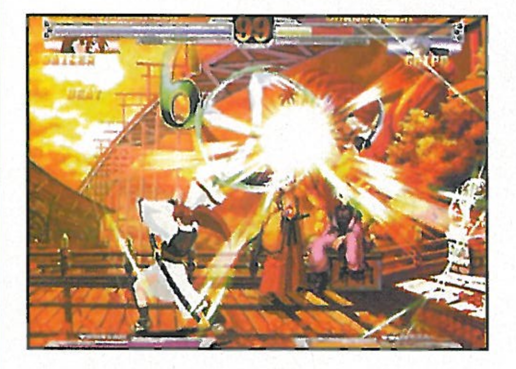
En el modo historia, recorreremos algunos de los lugares más famosos del mundo, y podremos gramar nuestro récord en la web de Namco.



Guilty Gear X

Espectáculo en dos dimensiones

Parece que la lucha uno contra uno en 2D se resiste a desaparecer de los salones recreativos. Si este año ya hemos disfrutado de los sensacionales «SNK vs Capcom» y «KOF 2000», «Guilty Gear X» viene a reivindicar el espectáculo puro sobre una placa Naomi.



La segunda parte de este juego de lucha está obteniendo un gran éxito en los salones japoneses.



La carta de presentación no puede ser más impresionante, 14 personajes disponibles, entre los que nos vamos a encontrar a unos cuantos luchadores de la primera parte, un sistema de 4 botones que permite combinaciones y combos aéreos y una velocidad sin precedentes en el género nos obligarán a jugar una y otra vez hasta que terminemos de cogerle el tranquillo.

Porque precisamente la mayoría de las novedades respecto al primer «Guilty Gear» vienen dadas por un sistema de juego al que se han añadido la posibilidad de vencer con un sólo golpe, y una nueva velocidad que impide a los contendientes refugiarse en un sistema defensivo.

Los "destroy moves", capaces de terminar un combate independientemente del "round" en que nos encontremos, y la barra de tensión para utilizar golpes especiales también se han mantenido intactas respecto al primer juego, del mismo modo que la imposibilidad de acudir a un compañero durante el combate, que se ha puesto de moda en el género y que no estará en «GG X».

Aunque la máquina acaba de salir al mercado en Japón, los primeros rumores apuntan a que las correspondientes versiones de Dreamcast y PlayStation 2 podrían estar muy pronto en la calle.









La calidad en 2D lograda por Arc Systems es muy alta, mostrando enormes personajes.



Otaku *manga*

Este mes os traemos noticias interesantes sobre las ultimas novedades del anime y los videojuegos manga, y como complemento, todo lo nuevo en bandas sonoras (o al menos las más interesantes que han salido).

Otaku Manga veraniego

Street Fighter Zero, El Anime

Empezamos con la ultima adaptación al anime de un videojuego famoso. **Street Fighter Zero** es ya la tercera versión animada del popular juego de lucha de **Capcom** (la cuarta si contamos la nefasta producción americana para televisión), que esta vez se presenta en forma de **4 OVAs** (como la serie DarkStalkers). Hace ya un año del lanzamiento en Japón de este SFZero, pero es ahora cuando finalmente sale en los USA y cuando (esperamos) estarán los derechos disponibles para que las distintas casas editoriales de anime lo distribuyan en nuestro país. Con algo de suerte **OtakuVision** (la compañía que actualmente licencia mas anime) nos ofrecerá en Navidades los esperados OVAs.

En **Street Fighter Zero: The Animation** el argumento se centra en el pasado de Gouki (momentos preliminares al comienzo de la historia en la saga Zero), con lo que encontramos a Ryu y Ken con un aspecto juvenil. También tendrá gran protagonismo en la historia la fan número uno de Ryu, Sakura, y se dejarán ver algunos de los miembros de su escuela (al menos el director de su colegio, que aparece en Rival Schools.



Nuevo Videojuego de Card Captor Sakura

Arika esta aprovechando bien su licencia para editar videojuegos basados en **Card Captor Sakura**. Tras el lanzamiento de tres entregas para PlayStation y una mas para GameBoy, vuelven a la carga con un tetris para PS. Siguiendo la estructura del mítico titulo ruso, lo única novedad es un puntito dentro de ciertas piezas que tratara de hacernos la vida imposible y una barra para ataques especiales.

Lógicamente se han aprovechado del tirón de la serie para no plantearse un juego mas complejo, ya que saben que van a vender miles y miles, al menos a las chicas japonesas.

Basado en la segunda etapa de la serie (actualmente en emisión en Canal 2 Andalucía) encontramos como personajes seleccionables a Sakura, Tomoyo, KeroBeros, Xiaoran, Yue y después de acabarnos el juego manejaremos al grupo liderado por el amo Clow.









Videogirl AI

Quiero poner de aviso a los otakus aferrados a este mundillo desde hace años, ya que nos ha llegado la información de que el canal Buzz (uno de los canales integrado en Via Digital) emitirá en exclusiva los esperadísimos OVAS de ¡¡¡**VideoGirl Ai**!!! Finalmente ha sido **MediaPark** quien se han hecho con la posibilidad de ofrecernos esta increíble serie de 6 OVAS basados en el popular manga de **Masakazu Katsura** editado hace unos años por Norma Cómics.

Ya sabéis. El ultimo fin de semana de Septiembre se emitirá la primera tanda de OVAs (2 cada semana) dentro de la programación del sábado del canal Buzz.

Macross Plus - Game Edition

¡Mas juegos basados en **Macross**! Parece que esta saga de anime es incombustible.

Según pasa el tiempo son más y más los juegos que se centran en los títulos clásicos del manga, y aunque la saga Plus de Macross es la que cuenta con menos conversiones (que yo recuerde solo hay un arcade y este nuevo juego) nos encontramos con la salida este mes pasado del **Macross Plus Game Edition**.

Siguiendo la estructura de juego ya vista en las dos entregas aparecidas anteriormente bajo el título Macross VFX Digital Mission, nos pondremos a manos de robots transformables en aviones para dar caza a los enemigos zentraedi. Se trata de un simulador de combate aéreo al estilo Ace Combat, aunque con una jugabilidad menos conseguida. No es tampoco un mal juego, pero quienes sean muy aficionados a este tipo de simuladores notaran cierta brusquedad.

Las escenas de anime estarán sacadas de los OVAs de Macross Plus, aunque se incluirán escenas nuevas especialmente creadas para el juego.

Para el modo versus se ha incluido un nuevo sistema en el que la pantalla se divide en dos para poder situar en todo momento a nuestros bots.



Este juego ofrecerá un estilo similar al de Ace Combat, pero con un aire muy japonés y una calidad algo inferior.

Bandas sonoras

LO MAS INTERESANTE DEL PANORAMA ACTUAL

Estos son algunos de los CDs que actualmente están a la venta relacionados con videojuegos del momento. Una buena selección para quienes llevan algún tiempo sin comprarse música.

• **Street Fighter Zero, The Animation**: La filarmónica de Kanagawa da vida a la banda sonora del ultimo anime basado en Street Fighter. Un total de 28 pistas instrumentales entra las que se echa en falta alguna pista vocal.

• **The Legend of Zelda, Ocarina of Time Re-arranged Soundtrack**: Bajo este larguísimo titulo se oculta una nueva remezcla de los temas aparecidos en la primera entrega en Nintendo64 de las aventuras de Link. 12 mezclas musicales en diversos estilos algo apartados de lo convencional en RPGs y encabezados por una versión vocal de la música dedicada a Epona.

• **The Legend of Dragoon, Original Soundtrack**: En un único CD se ha incluido toda la banda sonora del último RPG de Sony. 49 temas entre los que se incluye el tema principal del juego, titulado "If You Still Believe" e interpretado por Elsa Raven.

• **Parasite Eve 2, Original SoundTrack**: Naoshi Mizuta fue el encargado de llevar acabo la banda sonora que envuelve la secuela de Parasite Eve, reunida en un doble compacto que vio la luz el pasado año en tierras niponas. Incluye 63 pistas con toda la banda sonora original mas 2 temas remezclados.

• **Berserk, Original SoundTrack**: La banda sonora de este impresionante juego merece la pena, aunque sea solo por sus dos temas vocales (Forces II e Indra), sin duda de lo mejor que podemos encontrar entre los CDs de animejuegos.

• **Space Channel 5, Original SoundTrack**: Quienes se hayan acabado un par de fases del Space Channel 5 estarán muy interesados en conseguir esta banda sonora de estilo setentero. 22 temas completos que no incluyen las voces del juego para que suenen como se hicieron originalmente.

• **Suikoden II, Original Soundtrack**: Este RPG de Konami recientemente traducido al castellano cuenta con una de las mejores bandas sonoras del mundillo rolero, recopilada en una caja con 4 CDs.

• **Suikoden II, Orrizonte**: Y si la banda sonora original de Suikoden II era buena, poco tengo que añadir a este otro CD arrange, salvo que es el mejor que he adquirido en el ultimo año. Temas célticos instrumentales y vocales tan buenos como pocas veces seréis capaces de encontrar si sois amantes de este genero musical. Sin duda alguna, el CD de la temporada.







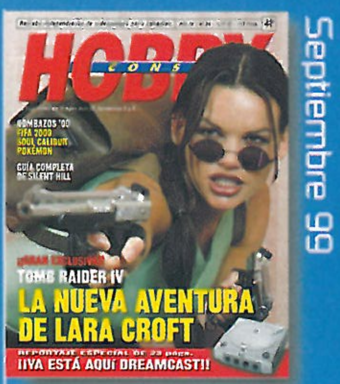
... Y fin

Se acabo. Quedamos a la espera de recibir nuevos juegos manga para que la cosa no decaiga. Nos vemos el mes que viene!!

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

¿TE FALTA ALGUNO...?

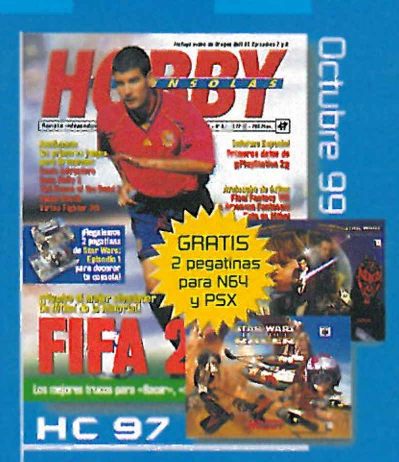
Septiembre 99



HC 96

REPORTAJES:
•Tomb Raider IV •23 págs. sobre Dreamcast
•Guía completa de Silent Hill

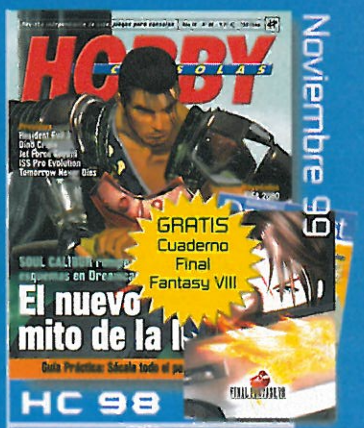
Octubre 99



HC 97

REPORTAJES:
•Fifa 2000 •Primeros datos de PSX 2
•Trucos para «Racer», «Driver», «Syphon Filter»...

Noviembre 99



HC 98

REPORTAJES:
•Suplemento Revista Oficial Dreamcast
•Guía Práctica de «V-Rally 2»

Diciembre 99



HC 99

REPORTAJES:
•Resident Evil •Suplemento Revista Oficial Dreamcast
•Guía Práctica: llega al final de «Soul Reaver»

Enero 00



HC 100

REPORTAJES:
•Gran Turismo 2 •Tomb Raider IV •Donkey Kong 64
•Guías Prácticas: Dino Crisis, Sonic, Tomb Raider IV

Febrero 00



HC 101

REPORTAJES:
•Shenmue •Colin McRae 2 •Donkey Kong 64 y más.
•Guías Prácticas: Tomb Raider y Blue Stinger

Marzo 00



HC 102

REPORTAJES:
•Suplemento: Guía completa Resident Evil 3 Nemesis.
•Guías Prácticas: Gran Turismo 2 y Shadowman.

Abril 00



HC 103

REPORTAJES:
•Suplemento interior: PLAYSTATION 2.
•Guías Prácticas: Donkey Kong Country 64.

Mayo 00



HC 104

REPORTAJES:
•Comparativa: PLAYSTATION 2 Vs DREAMCAST.
•Guías Prácticas: Llega al final de Syphon Filter 2.

Junio 00

GRATIS
Póster Gigante
Colin McRae 2,
Ecco the Dolphin

HC 105

REPORTAJES:
•E3: Metal Gear Solid 2, Dino Crisis 2, Quake III...
•Guía Práctica: Fear Effect.

Julio 00



HC 106

REPORTAJES:
•Todos los lanzamientos para todas las consolas.
•Guía Práctica: Jedi Power Battles y Code: Veronica.

Agosto 00



HC 107

REPORTAJES:
•Virtua Tenis: Diversión en estado puro.
•Guías completas: Vagrant Story, Perfect Dark, A Sangre Fría y Colin McRae 2.



...PÍDENOSLO

Y no te pierdas la mejor colección de

PELÍCULAS ANIME

que conseguirás con los siguientes números:

HC 74



STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2

HC 75

STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4

HC 76



STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6

HC 85



EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16

HC 86



EL REGRESO DE BROLY. DB 17

HC 87



EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18

HC 88



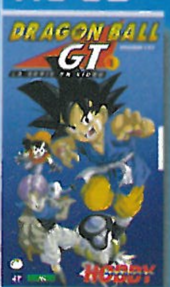
TEKKEN

HC 89



TEKKEN 2

HC 92



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.

HC 94



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 3 Y 4.

HC 96



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 5 Y 6.

HC 97



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 7 Y 8.

HC 98



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 9 Y 10.

HC 99



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 11Y 12.

Y si quieres tener todas las revistas archivadas,

¡PIDE UNAS TAPAS!







¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo **950** Ptas.

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

teléfono rojo

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



FCO. JAVIER CASTILLO OTEROS «CHIKO». Córdoba

PENTIUM CONTRA CONSOLAS.

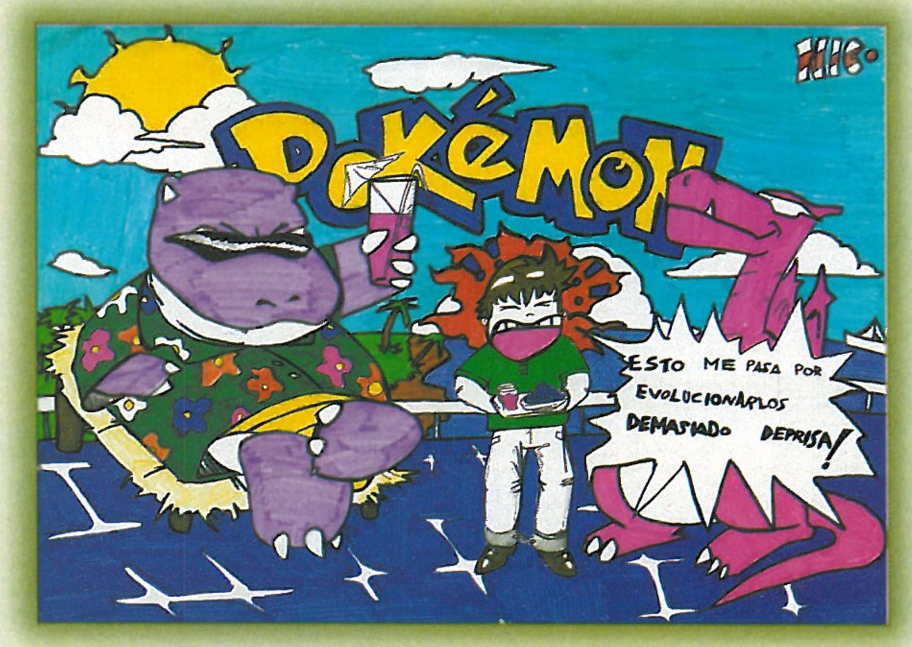
Buenas yen te escribo desde el curro este e-mail para consultarte unas dudas:
¿Saldrán en España Twisted Metal 3 y 4? (te lo consulto porque la segunda parte me moló un mogollón).
En principio no aparecen en los planes de lanzamiento, pero todo es posible.
Sinceramente hoy por hoy ¿es más potente un Pentium 3 con una aceleradora que la Dreamcast o la PS2?
Antes de nada te diré que comparar un ordenador con una consola es complicado, puesto que el ordenador tiene otras funciones. De todos modos, sí te puedo asegurar que en cuanto a su capacidad en lo que a juegos se refiere pueden estar a la par, aunque luego el ordenador ofrezca una serie de ventajas en otros apartados. Para que te sirva de ejemplo, cuando fue lanzada DC se aseguraba que su potencia era cuatro veces superior a la de un Pentium II.
Después de ver el Dead or Alive 2 en las dos consolas anteriores ¿crees que hay mucha diferencia entre ambas o no?
No, desde luego si sólo tomamos como referencia ese juego diría que son idénticas.
¿Saldrá el nuevo Zelda de N64 en español?
Sí, esta vez, sí.
¿Se sabe algo del precio de PS2 en España, si traerá la memory card o algún otro accesorio?
Ya lo has visto en las noticias, 74.900 pero todavía no sabemos si llevará la memory card o no.
¿El Multitap de PSX actual funcionará correctamente con PS2? ¿y las memory cards?
Las memory cards sí, pero sólo con los juegos de PSX. En cuanto al multitap, también será compatible, pero parece ser que sólo utilizando mandos de la Play actual, puesto que no está preparada para las nuevas funciones del Dual Shock 2.

Ricardo

RESIDENT 0 PARA PSX

Buenas Yen! Espero que me puedas responder estas preguntitas que seguro no soy el único que desea que respondas.
¿Cuando saldrá Koudelka en español? Hace tiempo que lo vi en el Big in Japan y parece muy bueno.
Yo creo que estará para Noviembre.
¿Crees que finalmente Capcom editará Resident Evil o para psx? Porque no me creo que sólo lo quieran sacar en N64.
No tiene por qué. Tampoco salió el primer Resident en N64. De momento Capcom no ha dicho nada al respecto.
Y sólo una última pregunta: ¿aparecerá otro ISS para Playstation?
En Japón sí están saliendo nuevas versiones, pero no sé si llegará alguna a España. El que sí es seguro es el de PS 2.

Juan Pareja



NICOLÁS RUÍZ ESQUINAS. Almería

JUEGOS DE SATURN EN DC

Hola yen ¿ Qué tal ? Supongo que bien. Me llamo Marc y tengo una Dreamcast japonesa y una GBC y unas dudillas.
¿Sabes si Konami sacará el MGS para la Dreamcast? Y si no lo sacan ¿Por qué?
Kojima fue preguntado en la presentación de Cannes sobre sus posibles trabajos para otros formatos, tanto Dreamcast, como X-Box o Dolphin. El dijo que de

momento está centrado en la PS 2, pero que no descarta en un futuro trabajar para otro formato. Eso es lo único que te puedo decir el respecto.

Cuando vi en el Big in Japan que habían sacado el Sega GT me morí de ganas de que saliera en Europa .¿Crees que va a salir?

Claro, lo tendrás aquí a finales de año.

En mi colegio hay rumores de que han sacado un adaptador para DC para poder poner los juegos de Saturn en DC.¿Es verdad o es que hay algún gracioso que se lo ha inventado? Si no lo han sacado. ¿Hay alguna posibilidad de que Sega lo saque?

Antes de salir DC se habló de un accesorio llamado Satcast destinado a tal fin, pero después no se supo más de él. Y así sigue la cosa.

¿Sabes algo de algún FIFA de EA Sports para DC? Un amigo mio (muy trolero) me ha dicho que hay un FIFA en Japón.

Entre tu colegio lleno de rumores y tus amigos troleros te van a volver loco. Tú haz caso sólo a lo que te digamos en Hobby. EA de momento ha desestimado trabajar para DC, así que lo del FIFA, hasta nueva orden, nada de nada.

Marc Jumilla

PS 2 Ó DC

Buenas, amigo: soy otro usuario más de PSX que está atrapado en la batalla entre PS2 y DC. he llegado a una conclusión: la PS2 es un fracaso. DC ha vuelto a ganar, pero... DC no tiene ese increíble catálogo que tiene Sony y no termino de plantar a un lado a PS2 a no ser que:

¿Sony podría llegar a cambiar su consola antes de ponerla en el mercado europeo? Y si es así, ¿cuántos y qué tipo de cambios?

Vamos por partes ¿A ti te parece que DC no tiene un gran catálogo de juegos? Tío, echa un vistazo a los juegos que hay ya y al video que regalamos este mes y recapacita. En cuanto a los cambios de PS 2, ya os dijimos que la versión europea llevará la preinstalación del disco duro y no será necesario usar la memory card para ver películas DVD. Esos son los cambios con respecto a la versión japonesa.

Mucho oigo hablar de DC y PS2, pero no se nada de la X-box ni de Dolphin, que al fin y al cabo, son grandes competidoras también ¿no? ¿Me podrías decir algo, aunque sea una cosa mínima, del desarrollo de estas máquinas?

No hay nada nuevo con respecto a lo que ya hemos publicado, pero en el ECTS del mes que viene esperamos que ambas compañías revelen más datos al respecto.

Y mis últimas preguntas, ¿Cómo van las cosas por Japón? ¿qué se rumorea? ¿cuál es el tema principal de conversación?

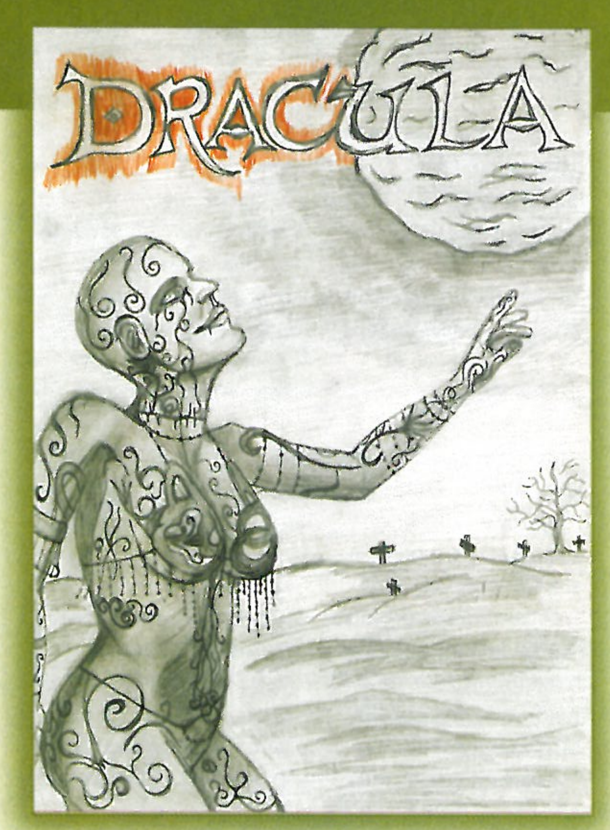
Bueno, la economía ya no está como hace unos años, recientemente hubo un cambio de gobierno y el principal tema de conversación es lo cara que está la vida. Bueno, también se habla de videojuegos, y te puedo decir que lo más llamativo es que después de no se sabe cuanto tiempo un juego de N64 vuelve a estar en el Top 1 de los más vendidos. Es Mario Tennis. También te puedo decir que los japoneses siguen encantados con las "antiguas" consolas, puesto que de los 25 juegos más vendidos, sólo hay 3 de DC y 2 de PS 2. La PlayStation actual sigue siendo la auténtica reina, y las nuevas consolas, sobre todo a DC, les está costando hacerse hueco.

Juanito G.

SOBRE LAS NUEVAS CONSOLAS.

Hola yen, me llamo Juan Francisco Prados Roales, tengo 15 años soy de Sta. Cruz de Tenerife, os llevo comprando desde hace 5 años, no tengo ninguna consola, pero tengo en mente comprarme alguna para navidades, por eso mandaba este e-mail. Una de las principales razones por las que la Saturn fracasó fue por su dificultad al programar los juegos, ¿le está pasando, o le pasará lo mismo a la PlayStation2?

Desde luego sí que cuenta con ese problema, pero hay muchos desarrolladores, como Konami o Namco, que



JUAN MANUEL GARCÍA SERRANO. Sevilla

Opinión

¿UN FENÓMENO PREPARADO?

Tal vez quede algo fuera de lugar, ya que se nos pidió hace tiempo a los lectores la opinión sobre el fenómeno Pokémon, pero yo debía estar entonces viendo la tele. ¿Recordáis los tamagotchis? Fueron un auténtico bombazo, no había quien no tuviese como mínimo uno, y todos lo cuidaban con cariño y dedicación... en Japón. Por aquí tuvo su eco, pero no pasó de la anécdota.

No voy a decir ahora que a Pokémon le va a ocurrir lo mismo, porque no será así. En efecto, está teniendo un gran éxito en España, pero creo que vuelve a ser una moda demasiado... artificial, demasiado planificada.

No sé cómo comenzó en Japón, pero desde luego aquí han preparado el camino muy meticulosamente antes de lanzarse.

Lo que quiero decir es que las cosas que de verdad triunfan son las que surgen sin que nadie sepa cómo fue, como Dragon Ball o las añejas Tortugas Ninja, no las que se "destinan" a ello.

José Antonio Cobo Hervás (Jaén)



parecen no darle importancia.

Dado que Nintendo no ha presentado muchos datos técnicos sobre su Dolphin, ¿Podría ahora retrasar un poco el lanzamiento de su máquina para mejorar todo el hardware, y hacer una consola superior a la X-box?

Sí, podría, pero no creo que Nintendo esté a expensas de sus posibles rivales. Seguro que ellos están intentando crear la mejor máquina posible, igual que los demás.

¿Es verdad que la nueva consola de Nintendo ya no se va a llamar Dolphin?

Pues que yo sepa no es verdad.

¿Querría Microsoft monopolizar el mercado de las consolas lanzando su nueva y potentísima consola?

Hombre, supongo que ese sería el sueño no sólo de Microsoft, sino de Sony, Sega y Nintendo.

¿Te comprarías ahora una Dreamcast, sabiendo lo que se avecina con las nuevas consolas? ¿Cuánto tiempo de buena vida le queda a Dreamcast?

Vamos a ver, yo ya tengo una DC y cuando lleguen las demás me las compraré también, porque me apasionan las consolas y porque es mi trabajo. Si me preguntas que si te lo aconsejo, como os he dicho en multitud de ocasiones, se trata de una decisión muy personal. En Hobby os damos toda la información al respecto, pero vosotros sois los que debéis sacar vuestras propias conclusiones y tomar una decisión. Si te sirve de algo, te diré que con mi DC estoy muy, pero que muy contento.

Por último, me gustaría felicitaros, porque muchas personas pensaban que Hobby Consolas había hecho una especie de acuerdo con Sony, para no criticar ningún juego de PlayStation, pero habéis demostrado que sois objetivos y sabéis hacer una crítica a los fallos de una consola en este caso la PlayStation2.

A ver si a otros también se les mete en la cabeza que Hobby Consolas no está vendida a nadie, y siempre decimos lo que pensamos, aunque ello nos acarree más de un disgusto con alguna compañía

Juan Francisco Prados.

Opinión

AVANCES TECNOLÓGICOS

Muchos nos preguntamos cuál puede ser el porqué de la gran vitalidad que aún derrochan PS y N64. La respuesta es que las cosas que se hacen bien, estarán bien hechas siempre. PS y la difunta Saturn, no se conformaron con llevar a cabo una mera evolución, sino que llevaron el concepto de videojuego mucho más allá. Pronto descubrimos que aquellas incipientes 3D iban a conseguir algo más que producir sensaciones mareantes en juegos de velocidad, o poder rotar la cámara alrededor de nuestros combates, consiguieron introducir al jugador de una manera especial dentro del juego, le sumergieron en aventuras, impulsaron el sentimiento de subjetividad y protagonismo (¿quién no recuerda aquellas gotillas de sudor tras esquivar la primera piedra rodante en Tomb Raider?), y sobre todo, abrieron las puertas a un mundo de nuevos conceptos de desarrollo, innovadores, sorprendentes (¿de verdad alguien pasó miedo con un videojuego antes de Resident Evil?). Además, estas nuevas miras permitieron la integración de un sector más adulto, que propulsó el desarrollo de juegos que incluso tratan temas de polémica internacional (armas biológicas, delincuencia) y añadieron nuevas sensaciones de juego (dual shock y similares). Pese a que nos traten de dar mil vueltas a la cabeza con líos de internet, juego en red, DVD's, etc., en el aspecto importante no nos encontramos ante una verdadera revolución como la anterior, sino que esta vez hemos de conformarnos con una simple evolución, fruto del avance tecnológico.

Borja M. Conesa (e-mail)

FINAL FANTASY IX

Hola primero que nada felicitaros por la revista y os doy mi apoyo para que sigáis adelante con esta revista: Bueno Yen ahí van mis dudas : A ver, me llamo Oriol soy de Tarragona y soy el poseedor de una Playstation y una Game Boy Pocket y quería saber para cuando el Final IX y si estará en castellano, cuántos personajes podrás seleccionar y si el control y las batallas serán igual que el VIII, de cuántos cd's constará y cuánto dinero valdrá.

Parece que al final saldrá a principios del 2001 en vez de en Diciembre de este año como estaba previsto. Sí, estará en castellano, contará con cuatro CD's (no te puedo decir el precio), los combates y el control serán muy parecidos a las anteriores entregas (aunque con algunas novedades) y habrá ocho personajes principales de los cuáles uno será el protagonista. No te apures, pronto os ofreceremos un reportaje más en profundidad del juego.

Le supera en algo la PS 2 a la Dreamcast, ¿en qué?

Los datos técnicos sí reflejan cierta superioridad, pero en la práctica de momento no se ha demostrado.

¿Crees que vale la pena comprarte el Destruction Derby Raw, teniendo el 2?

Si te gusta el género, yo creo que sí.

¿Para cuándo el Driver 2 y el Soul Reaver 2 ¿el Soul Reaver 2 incorporará muchas novedades? , si incorpora novedades explícame qué novedades.

Ambos los tendrás en Noviembre. Por lo que he visto de Soul Reaver 2, no incorpora novedades demasiado sustanciales, pero pronto lo veremos en el próximo ECTS.

¿Que día exacto saldrá la PS 2 en España, qué incorporará, habrá disco de sistema, dualshock, modem, memory card, y te regalaran una peli dvd o un juego?

Sí y una rubia para que te susurre al oído mientras juegas, no te digo. Como ya has visto en las noticias, saldrá en 24 de noviembre, y aunque nada se sabe del pack final, te aseguro que como mucho incluirá el Dual Shock y una Memory Card.

Oriol Torralbo. Tarragona

DIFICULTADES PARA PROGRAMAR EN PS 2

Hola yen, antes que nada os felicito por vuestra revista, genial. Me llamo Joan, tengo 14 años (por favor, no me subestimes) y os leo desde que tengo 7 años

(cuando me regalaron una Game Boy), una PSX y unas cuantas preguntas que espero que por favor les dediques unos minutillos a contestarlas, aquí van

He leído en bastantes sitios que los programadores de juegos para la PS 2 tienen bastantes dificultades a la hora de hacer juegos. ¿Es eso cierto? ¿Qué problemas tiene?

Si, es cierto. Bueno, lo que ocurre es que PS 2 no cuenta con unas librerias de desarrollo muy optimizadas, de forma que los desarrolladores se ven obligados a trabajar directamente con el procesador de la máquina, lo que se llama programar a bajo nivel. Esto supone tener unos conocimientos de programación muy profundos, y al parecer, hay muchas compañías que estaban acostumbradas a tener kits de desarrollo muy avanzados, que les permitían desarrollar juegos con menos esfuerzos. Evidentemente, si se cuenta con un súper equipo, como por ejemplo en Konami, entonces se le puede sacar un gran rendimiento a la máquina. Pero claro, supone un esfuerzo económico y de personal muy importante. Por eso hubo algunos programadores en el E3 que nos dijeron que en sus equipos les llevaba un mes crear un par de polígonos. En fin, que las compañías se tendrán que poner las pilas.

Puede pasarle a la PS 2 lo mismo que a la Saturn con sus problemas de programación que al final sus ventas bajaron tremendamente?

Es difícil de decir. Al igual que algunos desarrolladores se quejan amargamenmte, otros, como Konami, EA o Namco, parecen no dar importancia a ese inconveniente y piensan que si se pone empeño y los medios necesarios pueden salir los mejores juegos. Claro, que no todas las compañías tienen los recursos de estas tres.

¿Cómo está el asunto de Playonline de Square? ¿Continúa en pie?

Por supuesto. Square tendrá que esperar a ver que hace finalmente Sony con el tema de internet, o bien crear ellos su propio sistema online, que también puede ser, pero el asunto sigue en pie.

¿Para cuando el modem y juegos online para PS2?

Como ya os dijimos, Sony confirmó en su momento que no quiere precipitarse en este sentido. Quieren esperar a ver como evoluciona el mundo online para después tomar un camino u otro. Según nos dijo Juan Montes en el E3, puede ser cuestión de un año o de seis.

He jugado al Crisis Zone y me parece genial, va a salir para alguna de las consolas de Sony?

No hay ninguna noticia de Namco al respecto. Si parece que Project Titan, otra secuela de Time Crisis que no ha aparecido en recreativa, llegará a PlayStation, pero no hay más al respecto.

Me encantan los juegos en 2D, va a salir el Marvel vs Capcom 2 para PSX o PS 2?

En principio para PS 2.

Y por ultimo, he oído que el Metal Slug (no se qué versión, y la verdad me da igual cual) va a salir para PSX, es eso cierto?

En Japón ya han salido las tres versiones del juego para PSX, pero de su llegada a España no se sabe nada, Todo depende de que algún distribuidor se decida a traerlo.

Joan Bonet orantos (valencia)



GABRIEL FERNÁNDEZ GONZÁLEZ. Sevilla

Opinión

LOS PECADOS DE NINTENDO

Me gustaría resumir el que para mi es el motivo de la ya casi consumada derrota de N64 frente a otras consolas en nuestro país en lo que se refiere a número de usuarios; y es que, en mi opinión, Nintendo ha incurrido en los 7 pecados capitales:

- Desde antes de que saliera la máquina, Nintendo pecó de SOBERBIA, al creerse infinitamente superior a sus competidores.

- También pecó de AVARICIA, al imponer unos altos royalties a las compañías desarrolladores de software (third parties), lo que encareció el precio del producto final.

- Incluso mucho antes de que apareciera la consola, la gran N pecó de IRA, al romper sus relaciones con compañías como Square.

- Tampoco hay que olvidar que pecó de LUJURIA, cuando anunció a bombo y platillo el 64DD, dando esperanzas a sus usuarios, quienes más tarde se vieron defraudados.

- Por otra parte, Nintendo España pecó de PEREZA, al no traducir la mayoría de los juegos (algunos tan sonados como Zelda).

- Ni siquiera se salva el Sr. Miyamoto, cabeza visible de Nintendo, quien pecó de GULA, pues por su gran apetito absorbió el casi todos los proyectos de Nintendo; y quien mucho abarca...

- Y por último, la compañía siempre pecó de ENVIDIA, debido a que siempre estuvo a la sombra de otras consolas, copiando sus ideas, aunque siempre con menor éxito (¿alguien se acuera de los Player Choice?).

Francisco José Carretero (Cartagena, Murcia)

DUDAS SOBRE EL DVD

Hola yen, soy un chico de 15 años y tengo una Nes, Mega drive, Game Boy y una PlayStation, tengo algunas dudillas que me gustaría que me respondieras

amablemente.
Estoy pensando comprarme una consola por navidades(ya sé que falta mucho) y me voy a decantar por la PS2. pero tengo entendido que es muy difícil programar para ella ¿a qué se debe? ¿es cierto que tiene problemas si se ejecuta una película en DVD?
Ya he explicado antes sus problemas. Lo del DVD fue un problemilla que surgió en Japón por el tema de las memory cards, pero al no usar la versión española esa tarjeta para instalar el DVD, el problema habrá desaparecido.
¿Los juegos en formato cd-rom costarán lo mismo que los de la PSX?¿Cuánto valdrán en dvd (si la calidad es mejor deduzco que no cuestan lo mismo)?
Tienes razón. En el E3 se dijo que los juegos en CD ROM valdrían lo mismo, pero en DVD serían más caros ¿Cuánto? No lo sé, pero al cambio según el precio japonés podrían rondar las 12.000 ptas.
Viendo que PS2 tiene DVD ¿DC va a sacar algún periférico de dvd? ¿qué es el zip?
Sí, como os dijimos, en el E3 Sega presentó un prototipo de su unidad DVD, aunque todavía no se sabe cuando saldrá al mercado. El Zip es una unidad de almacenamiento de información que actualmente se usa en los ordenadores y que es posible que se lance también para las consolas, como por ejemplo DC.
Ya me he aburrido por completo del Tekken 3. ¿qué juego de lucha aparte de éste es el mejor en PSX? ¿El Tekken Tag Tournament va a ser sólo para PS2?
Yo te recomendaría Rival Schools o Dead or Alive. Sí, el TTT será sólo para PS 2.
¿Para cuándo el Driver 2?
Octubre.
¿Aún queda alguna esperanza de que Shemue salga traducido?
Me temo que no.
Soy un fan de la saga Crash Bandicoot ¿saldrá otra entrega?
Sí ,pero ya no estará programada por Naughty Dog, y será un juego tipo Mario Party.
Visto el reportaje de Metal Gear Solid 2, me dejó alucinado; pero, ¿no parece excesivo el retraso que tiene hasta finales del 2001?
Ten en cuenta que casi acaban de empezar al programarlo, como quien dice.
Por último, ¿por qué Perfect Dark no ha venido traducido?
¿Qué no ha venido traducido? ¿A qué idioma, al hebreo? Porque en castellano si estaba.

El Chayi de veiga (Culleredo)

NUEVOS POKÉMON

Hi yen! me llamo David y tengo una Dreamcast desde hace una semana (también tengo la Play y la N64...) ¿Para cuando saldrá el Pokémon gold & silver?
Para el año que viene, en marzo o así.
¿Sabes si va a salir algún cable para conectar la Dream al ordenador o impresora?
Lo único que hay previsto es la unidad Zip y el DVD, de momento. Aunque para ver la DC en un ordenador tienes el VGA Box.
¿Cuando saldrá el navegador Dreamkey 2.0 y el VM para el mp3?
El Dreamkey 2.0 para finales de año y el VM probablemente el año que viene.
Siento hacerte esta pregunta pero es que no me he enterado: ¿cuando saldrá el Shenmue?
En principio para finales de año, aunque puede que se retrase algo más.
Conozco a gente que tiene a Mew en el Pokémon rojo, amarillo, azul... ¿de dónde !"!$"$%" lo han sacado?
Si leíste la nota de Nintendo el mes pasado, ya lo sabes.
¿Te he tocado las narices?
En absoluto.
¿Porque Pikachu es amarillo?
En realidad no es amarillo, es sólo una ilusión óptica que le hace parecer de ese color.

David Meirino

¿POKÉMON EN PLAYSTATION?

¿Qué tal yen?, soy Alejandro José, alias Ocatux, y les escribo desde Argentina. Tengo la Playstation y la Dreamcast y quisiera consultarles algunas dudas:
En la PlayStation ¿saldrá algún juego parecido al Pokémon o de estilo similar?
Pues sí, el Digimon ya está a la venta en Japón (con bastante éxito, por cierto). Su mecánica es muy similar y ya tiene también serie de televisión (la ponen los sábados por la mañana en la 2) y toda una avalancha de merchandising detrás.
El Digimon ¿es verdad que es uno de los próximos lanzamientos para la Playstation?
Eso mismo te decía, majete, que ya está a la venta en Japón, y se ha colocado en los primeros puestos, y llegará aquí en un par de meses.
¿Crazy Taxi o Speed Devils?
Crazy Taxi es más espectacular y original, aunque Speed Devils tampoco está nada mal.
¿Qué es el Vga Box?
Es un adaptador para ver en un PC los juegos de DC y está disponible en España a 9.000 ptas.
¿ISS Pro Evolution o Ronaldo v-football?
ISS, sin lugar a dudas.
¿Crash Team Racing o Teleñecos Racemanía?
Crash, sin lugar a dudas.
Me he guiado por su revista, pero otra duda: ¿Solamente hay el Silver de rol para Dreamcast o hay alguno más?
De momento sólo tienes Silver y Evolution, pero en breve tendrás Grandia II, Time Stalkers, Eternal Arcadia, Phantasy Star Online...

Alejandro José "O catux" (Buenos Aires, Argentina)



CARLOS GIL MARTÍNEZ. *Albacete*

Opinión

DEFENDIENDO A HOBBY CONSOLAS

En el foro de vuestra página web, un tema muy criticado es el de las puntuaciones de HC, dudando si es la revista que mejor puntúa. El otro día estuve leyendo otra revista del sector que calificaba a Perfect Dark con un 96 y remarcaba muchas veces que el apartado gráfico no sorprendía en absoluto, comparado con los resultados de Dreamcast y PS2.
Yo, si quiero saber si un juego es bueno, no me importan las dichosas comparaciones con consolas técnicamente superiores. Las puntuaciones debes estar en función de la consola y deben ser relativas a ella.
Hobby Consolas siempre ha apoyado a N64, en lo bueno y en lo malo, por eso es, con diferencia, la mejor revista de España (porque no discrimina a ninguna consola).

Albert Gil Morera (Terrassa, Barcelona)

APASIONADO DE LOS RPG'S

Hola yen, soy un usuario de Playstation y Dreamcast, y un apasionado de los RPG's con unas dudas que no me dejan dormir:
He oído algo de un juego para DC llamado Time Stalkers, ¿me podrías decir algo sobre el?
Sí, que tiene muy buena pinta, que estará en castellano y que sale en Octubre.
He visto imágenes de un juego de DC que se titula Eternal Arcadia y que parece una maravilla ¿para cuando?
En principio, finales de año.
¿Existe alguna noticia(o rumor)sobre Square programando para DC?
Rumor no lo sé, pero de momento no hay nada.
¿Phantasy Star Online será rol puro o action rpg?
Será un action RPG que se desarrolla en un "mundo persistente". Esto quiere decir que siempre están ocurriendo cosas en ese mundo, aunque tú no estés conectado al juego.
¿Para cuando Chrono Cross, Legend of Mana, Breath of Fire IV, Final IX y Valkyrie Profile?
Chrono Cross en principio no saldrá en España y el resto llegará entre finales de este año y principios del que viene.
¿Sabes algo de un juego llamado Star Ocean 2?¿saldrá en España?
Fue un juego que iba a salir en España pero al final fue cancelado por Sony.
He tenido la oportunidad de jugar a dos joyas de square: Xenogears y Saga Frontier 2,y me pregunto ¿porqué a España nunca llegan estas maravillas?.
Hombre, tal vez ahora con Square en Europa y el acuerdo con Acclaim veamos en España todo los juegos de Square.
Para terminar me gustaría haceros una critica constructiva: ¿como podéis haber dicho una blasfemia del calibre de que Zelda 64 supera a Final Fantasy VIII en argumento y durabilidad? ¿Habíais tomado algo aquel día o es que realmente pensáis así?
Oye, oye, para el carro majete. Es posible que lo dijera, no lo recuerdo, pero si fuera así, ¿es que no hay derecho a tener una opinión personal? ¿O es que tú eres el poseedor de la verdad absoluta?. Tranquilízate, a ver si te va a dar algo.

Sauron

SHOOT'EM UP SUBJETIVOS

Hola yen, que tal, ya teníamos ganas de escribirte algo..., bueno, a lo que íbamos, tenemos una N64 y una Play entre otras muchas (creeme), nos gustan todos los géneros, pero en particular los shoot'em up's subjetivos, y claro, gracias a maravillas como el Goldeneye, el Perfect Dark y los Turok nos decantamos por la consola negra (la verdad es que siempre hemos sido de Nintendo) , bien, pos ahí te va el trabajo:
¿Hay mucha diferencia (no gráfica) entre el Quake 2 de n64 y el de Psx?¿Cual te ha gustado mas?
El de N64 es más sencillo y se trata de un juego original, mientras que el de PSX es una conversión del de PC. A mi me gustó más el de PSX porque supone un reto mayor.
¿Que shutenaps subjetivos me recomiendas para la play? (teniendo en cuenta que ya tengo el Medal of Honor y el Armorines (en la consola de nintendo)?
Pues Quake 2, si todavía no lo tienes
¿Con que juego te quedarías: con el Half Life (de pc) o el Perfect Dark?
Con Perfect Dark, aunque Half Life es un gran juego también.
¿Sobre cuantas N64 se han vendido en el mundo?
Creo recordar que entre 12 y 15 millones.
He leído en una revista de PC que Sony se dispone a lanzar una consola de 2ghz, ¿es esto verdad? ¿se puede considerar entonces la play 2 un fracaso?
¿Todavía no ha salido en España y ya la quieres hundir? Yo no he oído nada sobre una nueva consola.
¿El Shenmue supondrá un cambio cualitativo en el mundo de los videojuegos o solo una estrella fugaz?
Por supuesto que será un cambio cualitativo. No sólo en una pasada técnicamente, sino que su concepto es revolucionario.
¿Dinosaur Planet es un juego de rol puro y duro o una aventura con toques de rol?
Pues sí, yo creo que más bien se le podría definir como una aventura con toques de rol.
¿Es verdad que Square ha dicho sí a Dolphin?
Como en una boda ¿no? Creo que está en ello todavía.
¿Van a salir los juegos Ogrebattle 3, Harvest moon 64 y Earthbound 64 o tendré que volver a llamar al Mulder como hice para enterarme de si en Play ponían los gráficos pixelados a drede?
Mira que cachondo, el tío. Pues la verdad es que no lo tienen muy claro ninguno de ellos.

Los habitantes de Hyrule

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.







Entra en un negocio de futuro, sin cuotas mensuales.
B2B. Venta a distribuidores.
Amplio stock permanente.
Distribución a nivel nacional.

Productos de Entretenimiento MAX, S.A.
C/ Francisco Cidón 16, Bajos - 50007 Zaragoza · Tel 976 270 380 - Fax 976 273 496
Móvil 609 844 555 · e-mail: prodemax@yahoo.es







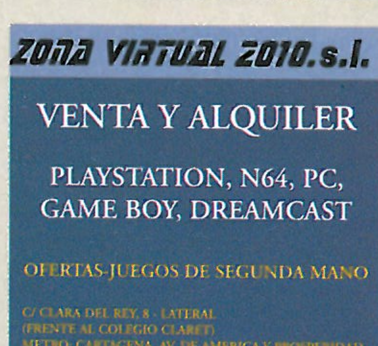
Imelda Bueno
Urbanización Hoya de los Patos, 250.
03111 Busot (Alicante)
Tel: 96 569 96 99
Fax: 96 569 95 47

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS





¿ALGUIEN TE DA MÁS? **COMPRUÉBALO HOY MISMO**
MÁS DE 5.000 VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS EN STOCK (NUEVOS O DE OCASIÓN GARANTIZADOS EN VENTA, CAMBIO O ALQUILER)

SOLO EN



- TE COMPRAMOS TUS VIDEOJUEGOS QUE YA NO QUIERAS
- TE ASEGURAMOS SIEMPRE EL MEJOR PRECIO O TE DEVOLVEMOS EL DOBLE DE LA DIFERENCIA
- SERVICIO A DOMICILIO GRATUITO
- ATENCIÓN A PARTICULARES Y TIENDAS (Precios de almacén)
- TE OFRECEMOS LA FRANQUICIA MÁS RENTABLE
- REPARACIÓN GARANTIZADA DE VIDEOCONSOLAS

GRATIS:
Si solicitas tu catálogo gratuito antes del 30 / 10 / 2000 participarás en el sorteo de una playstation 2 que se celebrará el 30 / 12 / 2000

Centro Comercial Colombia
Avda. Bucaramanga, 2 L. 218 Madrid 28033
TELF: 91 3813367
FAX: 91 3810697 MOVIL: 654 05 65 20
wwwempresas.mundivia.es/megajuegos



























PÚBLICO

¿Quieres ser socio y recibir nuestro catálogo? Tienes 3 opciones para conseguirlo.

1 ¡¡Escríbenos!! Manda una carta con todos tus datos a : MICRO GAMES c/. Don Lope de los Ríos, 28 14006 - CORDOBA

2 ¡¡Llámanos!! y pide cualquier videojuego. Te haremos socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo.

3 ¡¡Pásate!! Por cualquier videoclub o tienda MICRO GAMES y pídelo en mostrador GRATIS.




M·G·K
Los PESOS-PESADOS del videojuego
¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos lo ULTIMO al MEJOR PRECIO!
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
tienda virtual www.mgk.es
CHASE THE EXPRESS
ALIEN RESURRECTION
PARASITE EVE II
TARZAN
FINAL FANTASY VIII
PlayStation 2
¡Reserva tu consola en MGK y llévate una fabulosa CAMISETA de REGALO!
PS one
Muy pronto en MGK...
POKEMON SNAP
TUROK 3
F-355 CHALLENGE
JET-SET RADIO
METROPOLIS S R
VIRTUA TENNIS
POKEMON PINBALL
D K COUNTRY
PERFECT DARK
Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
Quieres ver el FUTURO?
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS
previews trucos noticias novedades chat top 10
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
UNETE AL FUTURO - MGK TE LO PONE FÁCIL
La mejor imagen de tienda uniendo DOS CONCEPTOS. Venta de videojuegos y Sala de Juego en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un Centro de Ocio único.
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079
TIENDAS MGK
Busca tu tienda más cercana
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 649 644 305
Benidorm
PRÓXIMA APERTURA CENTRO COMERCIAL 12 SEPTIEMBRE
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
ASTURIAS
Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 24
Tel. 924 30 40 72
CARTAGENA
Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
CIUDAD REAL
Alcazar de S. Juan
C/. Ferrocarril, 65
Tel. 926 54 08 27
S. SEBASTIAN
Donosti
Paseo de Errondo, 4
Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Santander
Centro Com. Valle Real
Tel. 942 26 25 95
PRYCA Santander
Centro Comercial PRYCA
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
MGK XATIVA (VALENCIA)


¡¡ABRIMOS CUATRO NUEVAS TIENDAS GameSHOP !!
BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS GAMESHOP:
envío a domicilio
compraventa usados
club del cambio
juegos en red
ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)
GameSHOP
especialistas en videojuegos
ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE (Tlf. 967 50 72 69)
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! Calle Nueva, 47 -02002 -ALBACETE (Telf. 967 19 31 58)
c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400 ALBACETE (Tlf. 967 17 61 62)
c/Corredera, 50 ALMANSA -02640 -ALBACETE (Tlf. 967 34 04 20)
ALICANTE
c/Pardo Gimeno, 8 -03007 -ALICANTE (Tlf. 96 522 70 50)
Avda. de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ALICANTE (Tlf. 96 666 05 53)
c/Virgen Desamparados, 76 -NOVELDA -03660 ALICANTE (Tlf. 96 560 78 38)
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacon, 4 -ZAFRA 06300 BADAJOZ (Tlf. 924 55 52 22)
BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES -08870 BARCELONA (Tlf. 93 894 20 01)
Boulevard Diana.Escolapis, 12 Local 1B VILANOVA I LA GELTRU -08800 -BARCELONA (Tlf. 93 814 38 99)
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Brutau, 202 -SABADELL 08203 -BARCELONA
CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ (Tlf. 956 22 04 00)
CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 Local -MALIAÑO -39600 CANTABRIA (Tlf. 942 26 98 70)
on line!
CASTELLÓN
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Gaibiel, 8 Bajo -12003 CASTELLÓN (Telf. 964 260 090)
GIRONA
c/Rutlla, 43 -17007 -GIRONA (Tlf. 972 41 09 34)
c/Clerch i Nicolau, 2 Bajo -FIGUERES -17600 GIRONA (Tlf. 972 50 98 50)
GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor) 18004 -GRANADA (Tlf. 958 80 41 28)
LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 Bajo -24002 -LEÓN (Tlf. 987 25 14 55)
LLEIDA
c/Unio, 16 -25002 -LLEIDA (Tlf. 973 26 40 77)
LOGROÑO
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Albia de Castro,10 Bajo 3 -26003 LOGROÑO (Tlf. 941 27 06 34)
MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ANGELES 28021 -MADRID (Tlf. 91 723 74 28)
MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 MALAGA (Tlf. 95 282 25 01)
SALAMANCA
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Peña de Francia,1 Bajo 3 37007 -SALAMANCA
SAN SEBASTIÁN
c/Trueba, 13 -SAN SEBASTIAN -02001 GUIPUZCOA (Tlf. 943 32 29 49)
TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 -TARRAGONA (Tlf. 977 33 83 42)
VALENCIA
G.Via Marqués de Turia, 64 -46005 -VALENCIA (Tlf. 96 333 43 90)
VIZCAYA
c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 -BILBAO (Tlf. 94 447 87 75)
Avda. Antonio Miranda, 3 -BARACALDO -48902 VIZCAYA (Tlf. 94 418 01 08)
PLAYSTATION + DUAL SHOCK 19.900
PLAYSTATION+ DUAL SHOCK + 1 MANDO +MEMORY CARD 1Mb 22.490
PLAYSTATION+ DUAL SHOCK + DUAL FORCE JOYPAD +MEMORY CARD 1Mb 23.490
AÑADE ESTA MOCHILA A CUALQUIERA DE LOS TRES PAK DE CONSOLAS PLAYSTATION POR TAN SOLO 1.500 pts.
GAME STATION 5.990
VOLANTE SPEEDSTER 12.490
VOLANTE CONCEPT 4 14.490
McLAREN STEERING WHEEL DUAL SHOCK INTERACTIVA EN VOLANTE Y PEDALES 11.990
VOLANTE STRING RAY TURBO 10.990
RATÓN SAMURAI PLAYSTATION 1.990
SCREENBEAT SOUNDSTATION 9.990
PISTOLA FALCON con puntero laser retroceso y pedales 8.490
P7K LIGHT GUN 4.990
PREDATOR 2 8.990
DUAL SHOCK 4.500
VISION PAD 1.490
DUALFORCE JOYPAD 2.790
MEMORYCARD 1Mb 1.490
MEMORYCARD 1Mb PELICAN 1.390
MEMORYCARD 4Mb 2.990
MEMORYCARD SONY 2.100
A SANGRE FRIA 7.490
ALL STAR TENNIS 2000 6.990
ALUNDRA 2 7.490
ATV QUAD POWER RACING 7.490
BISHI BASHI SPECIAL 6.990
CHASE THE EXPRESS 6.490
COLIN McRAE 2 + CAMISETA 8.490
DESTRUCTION DERBY RAW 6.490
DRAGON VALOR 6.490
FRONT MISSION 3 7.490
GALERIANS 7.490
GAUNTLET LEGENDS 7.490
GRIND SESSIONS 6.490
LEGEND OF LEGAIA 4.490
NEED FOR SPEED 7.490
OPERATION MELTDOWN 7.490
PARASITE EVE 2 7.490
RAYCRISIS CONSULTAR
RAYMAN 2 6.490
RC REVENGE 7.490
RESIDENT EVIL 3 8.490
SILENT BOMBER 6.490
SPIDERMAN CONSULTAR
STREET FIGHTER EX2 PLUS 7.490
SUIKODEN II 6.990
SURF RAIDERS CONSULTAR
TEAM BUDDIES 6.490
TENCHU 2 CONSULTAR
TERRACON 4.490
TOCA W.T.C. CONSULTAR
VANDAL HEARTS II 6.990
VANISHING POINT 7.490
VARGANT STORY 7.490
VIB RIBBON 3.490
WIPEOUT3 SPECIAL EDITION 3.990
X-MEN MUTANT ACADEMY 6.490
PLATINUM
VALUE SERIES
ANNA KOURNIKOVA 2.490
FERRARI CHALLENGE 2.490
SPEED FREAKS 2.490
007 EL MAÑANA... 3.990
CRASH BANDICOOT 3 3.490
DINO CRISIS 3.990
DRIVER 3.990
FINAL FANTASY VIII 3.490
GRAN TURISMO 2 3.490
MEDAL OF HONOR 3.990
METAL GEAR SOLID 3.490
RAYMAN 2.490
RESIDENT EVIL 2 3.990
SPYRO 2 3.490
X-FILES 3.490
XENA 2.990
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391

GANADORES CONCURSO «FUR FIGHTERS»

20 GANADORES DE UN JUEGO FUR FIGHTERS (DC) + PELUCHE ROOFUS:

DAVID G. ANTOLÍNOS ROCAMORA	ALICANTE
PABLO DEL VAL BALLUERCA	ALICANTE
JOSÉ M. MAQUEDA SÁNCHEZ	ÁVILA
DANIEL LUQUE CLARAMUNT	BARCELONA
RAÚL ZARZA ALVAREZ	BARCELONA
FERNANDO SALGUERO CORDERO	BARCELONA
MIGUEL A. CASASOLA BALSELLS	CÁDIZ
YONAY M. MONZÓN GARCÍA	LAS PALMAS
CRISTINA NÚÑEZ REGUEIRO	LUGO
VÍCTOR CHAMORRO DÍEZ	MADRID
FCO. JAVIER CARRILLO RODRÍGUEZ	MADRID
ABEL MARTÍNEZ DOMÍNGUEZ	MADRID
ANA R. CALLE CALLE	MADRID
SERGIO GARCÍA-GIL FERNÁNDEZ	MADRID
JOSE M. JIMÉNEZ GARCÍA	MADRID
JOSE E. PASCUAL PADILLA	MURCIA
RAÚL JIMÉNEZ CEMBELLÍN	SALAMANCA
ANTONIO NÚÑEZ CAMACHO	SEVILLA
ALEJANDRO DÍAZ RUÍZ	VALENCIA
SERGIO ESPARCIA GARCÍA	VALENCIA



Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES (450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS)

ELIGE LA OPCIÓN QUE PREFIERAS



¡ ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS !





ELIGE EL REGALO QUE MÁS TE GUSTE







12 números + regalo por solo 5.400 pesetas

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 20% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

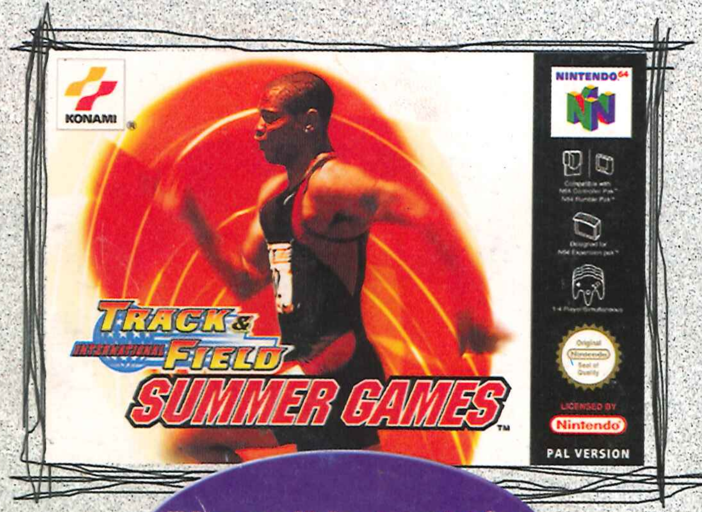
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



LOS JUEGOS MÁS REFRESCANTES DE KONAMI



Disponible también en PlayStation y Game Boy Color.



Textos en castellano.

Regresa el juego de leyenda con más de 100 personajes



Incluye demo Suikoden II.

Rol Medieval traducido al castellano.



No es acción, no es deporte, ni terror, es... ¡¡Bishi Bashi!!.



KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35

